



Marcelo Bolshaw Gomes

A VIDA COMO JOGO

Gamificação da democracia mediada



Marcelo Bolshaw Gomes



Marca de Fantasia

Parahyba, 2023

Catálogo na publicação
Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

G633v

Gomes, Marcelo Bolshaw

A vida como jogo: gamificação da democracia mediada / Marcelo Bolshaw
Gomes. – João Pessoa: Marca de Fantasia, 2023.

(Veredas, V. 60)

Livro em PDF

ISBN 978-85-7999-097-7

1. Jogos educativos. 2. Democracia. 3. Mídia. I. Gomes, Marcelo Bolshaw.
II. Título.

CDD 794.8

Índice para catálogo sistemático
I. Jogos educativos

A vida como jogo: Gamificação da democracia mediada

Marcelo Bolshaw Gomes

Série Veredas, 60. 2023, 162p.



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033
marcadedefantasia@gmail.com
<https://www.marcadedefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães

Conselho editorial

Adriano de León - UFPB	Marcelo Bolshaw - UFRN
Alberto Pessoa - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Edgar Franco - UFG	Marina Magalhães - UFAM
Edgard Guimarães - ITA/SP	Nilton Milanez - UESB
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Ramos - UNIFESP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP

Imagem da capa: gerada por IA pelo Bing (Microsoft)

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.



Sumário

Prefácio	6
1. Aprendizado por interação	9
2. Autopoesis e as três mídias	24
3. As metamorfoses do espírito	37
4. O épico, o tragicômico e o feminino	42
5. Identidade cultural e dupla consciência	53
6. O poder em aforismos curtos	68
7. Da análise estrutural à narrativa mediada	82
8. A domesticação do lúdico	114
9. Gamificação da democracia mediada	129
Referências	143
Posfácio	156

Prefácio

Tem uma hora que não temos mais o que dizer e começamos a nos repetir. No meu caso é fácil perceber que estou sempre escrevendo um único texto, que vai melhorando com o tempo. Essa situação, no entanto, tem várias consequências, como, por exemplo, a vontade de fazer algo diferente. Ou, pelo menos, a mesma coisa de outra forma ou mesmo estilo com outro conteúdo.

Foram essas questões que me levaram à noção de criatividade e a tomar o lúdico como objeto de reflexão. Claro que também pensaram nesse novo interesse meus filhos, os jogos em si, meus alunos estudiosos de jogos e o processo de gamificação da sociedade. Talvez fosse um jogo que eu já jogasse e não soubesse. Um quebra-cabeça de minhas ideias, agora formando uma imagem maior e mais abrangente que o universo narrativo: o lúdico. O lúdico existe antes do outro, antes da história/escrita, não é exclusivamente humano. Gregory Bateson (2000) estuda o brincar animal ('fingir morder', por exemplo) e vê no lúdico a base pré-verbal da atividade cognitiva. Jogos aqui eram ritualizações das narrativas, memória e atualização das crenças arcaicas.

Com o letramento e as quatro operações, há uma domesticação do brincar pela necessidade de fogo contínuo da atenção. Com a escrita e a história, surgem as regras e os jogos. O lúdico passa a ser mais competitivo se configura como uma estratégia de poder. Os jogos passam a sublimar conflitos e se tornam jogos de poder. Pão e circo. Em um mundo sem arte, os jogos são o espetáculo. O jogo também ocupou o lugar da distração em um mundo escrito. O lugar da corrupção em um

mundo de trabalho. O maior de todos os vícios, não só por propiciar a prostituição e as drogas, mas, sobretudo, por dramatizar intensamente a própria vida, a mais pura dopamina, a “compulsão de maior dependência” vem dos jogos – já suspeitava Freud comentando Dostoiévski.

Então se, por um lado, o jogo foi sendo progressivamente domesticado pelo poder e suas narrativas; ele também foi absorvendo a estrutura linguística e cultural que o enquadrava. E agora, na pós-história, o lúdico está de volta na linguagem audiovisual como gamificação. Flusser é um dos (muitos) que condena esse lúdico pós-histórico, visto como divertimento ou entretenimento. A gamificação, no entanto, apesar de ser uma estratégia de exclusão cultural do poder, também é um aperfeiçoamento na comunicação.

Se as narrativas são formas de diminuir o ruído, a entropia e a incerteza, os jogos são reintrodução do risco controlado. Toda narrativa é uma investigação tecida por memórias passadas, evidências presentes e motivações e futuros ocultos. O detetive investiga criando narrativas até descobrir o criminoso. Peirce e Eco chamam isso de ‘abdução’, um método de pesquisa entre o indutivo e o dedutivo, semelhante à competência de completar quebra-cabeças. A abdução é um método de investigação narrativo, com vários exemplos diferentes.

O que chamamos de ‘insight’ (“um instante de verticalização do tempo” – para Bachelard), na verdade, é o resultado de um longo processamento subconsciente, em que uma questão é trabalhada racionalmente. O momento eureka parece uma ideia instantânea, mas é resultante de um trabalho invisível. O momento criativo acontece quando há uma expansão da consciência, em que é possível ver a unidade do conjunto de referências no tempo espaço, formado por elementos que pareciam isolados.

Esse livro, por exemplo. Minhas preocupações com essas perguntas sobre jogos, gamificação e criatividade me atormentavam e eu escrevia sobre outros assuntos: a semiótica da interação, ensino & aprendizado, as três liberdades, a autopoiesis dos sistemas, o protagonismo narrativo, o conceito de poder, a psicologia da colonização... O que eu não havia entendido e só percebi depois é que todos esses textos construíram um determinado caminho à questão principal, que é a relação entre o jogo e a vida.

Aprendizado por interação

Introdução

O que é uma interação? Max Weber foi o primeiro a definir ‘Interação Social’ como sendo uma Ação Social mútua e recíproca entre dois (ou mais) atores ou sujeitos. A interação é dita social não apenas por produzir significado, mas também por ser uma prática social e se inscrever num contexto que influencia as ações. Muitos pensadores de ciências sociais utilizaram o conceito de Interação Social de diferentes formas: Parsons usou a interação social como cimento do funcionalismo sistêmico, Habermas a interpretou como ação comunicativa em condicionamento estrutural econômico e político, Goffman a utilizou como estratégia cognitiva; mas para todos ela representa uma troca imediata, de curto prazo.

Em oposição à noção de Interação Social, o termo ‘Relação Social’ aponta para trocas sociais recorrentes de longo prazo. As ‘relações sociais’ são políticas, religiosas, culturais. Em sociologia, as ‘relações’ são com atores coletivos e em contextos que partem da sociedade como um todo para entender o detalhe; enquanto a antropologia, a psicologia social e outros olhares fazem o sentido oposto, vendo a sociedade como um conjunto de interações recorrentes e de relações consolidadas.

George Herbert Mead (1934) é o principal membro do interacionismo simbólico crítica às ideias de Skinner e ao comportamentalismo

pedagógico. Ele considera a escola como um espaço protegido para o desenvolvimento do Self, a partir das interações entre o Eu e o Outro. Quando estabelecemos uma relação interpessoal com alguém, temos roteiros prontos que devem ser seguidos durante o processo.

Vygotsky e seus seguidores (VYGOTSKY, LURIA & LEONTIEV, 1988) também levam em conta o condicionamento do meio externo combinado ao aspecto cognitivo, através da mediação da escola e do professor e das interações dos alunos entre si.

Dependendo da reação do outro, alteramos o roteiro em função da interação (é o “role-taking”, um mecanismo de interação não proposital). Além do outro imediato da interação, considera-se também o Outro generalizado, correspondente ao grupo social como um todo, envolvendo os valores e comportamentos naturalizados na sociedade. Mead vê três instâncias de identidade: o I (eu), o me (mim) e o self (o si mesmo). O ‘Eu’ é o agente (sujeito do enunciado); o ‘Mim’ é o produto dos condicionamentos sociais (o sujeito da enunciação); e o Self é o resultado da relação entre o agente e o sujeito passivo. O aprendizado acontece (dentro e fora do entorno escolar) quando o indivíduo toma a si mesmo como objeto de reflexão das três instâncias simultaneamente: o Eu, o Self e o Outro generalizado, uma projeção de mim da qual permaneço parcialmente inconsciente (a sombra)

Sendo assim, tanto para ótica do interacionismo simbólico como para pedagogia socioconstrutivista, o objetivo principal da educação é aprender a se colocar no lugar dos outros - tanto no desenvolvimento pessoal intersubjetivo como na perspectiva intercultural. Essas abordagens, no entanto, são ainda muito mais propensas ao aspecto cognitivo do aprendizado do que sua contextualização na dura realidade comportamental.

Daí a necessidade de sugerir dos acréscimos. O fator tecnológico é ressaltado na categoria de “Modo de Interação” - desenvolvida por Pierre Levy (1993), em conformidade com o pensamento de outros autores – como veremos a seguir. E, mais adiante, destaca-se a Semiótica das Interações de Landoski (2014) – que permite que se associe a perspectiva estrutural à ótica fenomenológica ressaltando os ajustes (políticos e psicológicos) e os riscos emocionais da relação entre o Eu e o Outro.

Aprender & ensinar – modos de interação

O que significa ensinar? Transmitir informações, treinar comportamento, desenvolver competências, orientar o aprendizado? Cada uma dessas definições pressupõe uma teoria pedagógica.

‘*Treinar comportamentos*’ corresponde ao ponto de vista do behaviorismo (um adestramento corporal baseado em prêmios e castigos), mas também ao pensamento crítico de Foucault e Bourdieu – que entendem o ensino tradicional como disciplina e adestramento do corpo e da mente.

Foucault (1987) apresenta a escola como uma instituição de confinamento da sociedade disciplinar, e, assim como a fábrica e o hospital, funciona sob o design modelo da instituição penitenciária, o panóptico, um regime de visibilidade em que o carcereiro vê todos os presos isolados. Essa centralidade do poder em relação aos dominados pode ser vista na imagem do professor falante diante de uma sala com filas de cadeiras de estudantes passivos.

E o objetivo das instituições de confinamento é adestramento dos corpos em relação aos desejos; é impor rotinas de vida uniformizadas,

produzindo o cotidiano como cultura. Nessa ótica, a escola é uma instituição de confinamento e disciplina.

Mesmo sem conhecerem a internet, Foucault e Deleuze (1998) decretaram que estamos saindo da sociedade de disciplina para uma sociedade de controle “em redes a céu aberto”, baseada em cifras e senhas. Nesse novo modelo, as instituições de confinamento tendem a desaparecer do ponto de vista territorial e/ou a se transformar em novas organizações descentralizadas de interação à distância.

Outra visão crítica importante é a de Bourdieu (2014). Para ele, a escolar tem uma dupla função: a) transmitir capital cultural entre as gerações, privilegiando a classe média e b) reproduzir e ampliar as desigualdades sociais entre as duas classes principais.

A escola manifesta uma ‘indiferença às diferenças’ no processo de transmissão do capital cultural. Todos são tratados como ‘iguais’ embora sejam ‘diferentes’. Esse enquadramento simbólico de todos à igualdade é um fator violento de desqualificação da maioria. A uniformização das diferenças é uma violência simbólica. Ela é uma imposição dos dominantes diante da submissão voluntária dos dominados. No caso da escola (pública e gratuita) francesa estudada, Bourdieu argumenta que transmissão primária de capital cultural é feita dentro da família e que a educação escolar é uma transmissão secundária que amplia o capital daqueles que os já detém e que desqualifica a maioria que dele carece. Assim, ele reforça culturalmente uma desigualdade social já existente.

A internet e a telefonia móvel também promovem uma renovação ampliada desta injustiça. A transmissão de capital cultural através do entorno familiar desempenha um papel básico em relação à transmissão secundária através do entorno escolar, reforçando ainda mais a desigualdade social e cultural.

Ensinar então é apenas condicionar comportamento? Existem outras definições?

Transmitir informações representa o ensino moderno baseado na memorização.

Tornar-se uma pessoa melhor ou *desenvolver diversas competências, inclusive artísticas* são objetivos das abordagens construtivistas.

Esses três momentos pedagógicos do ensinar (o tradicional, o moderno e o contemporâneo) podem ser vistos como reflexos de três modos históricos de interação e aprendizado (antes, durante e pós-escrita).

Tabela 1 – Ensino x Aprendizado

ENSINO	Tradicional	Moderno	Contemporâneo
Modo de interação	um-um	Um-muitos	Muitos-muitos,
Estrutura	Diálogo	Panóptico	rizoma, redes
Linguagem	Oral	Escrita	Audiovisual - Musical
Dimensão	Identidade local	Sujeito universal	Globalização, presencial, à distância
Conteúdo	Expressão	Memorização	Interpretação
Prática social	Indisciplina selvagem	Disciplina obrigatória, sem foco, mecânica	Auto disciplina e foco de atenção de longo prazo
Tempo	Aqui e agora	história	Presente em movimento
Ação cognitiva	Trabalho artesanal	Treinamento e especialização	Criatividade e Sintaxe Holística
APRENDIZADO	Corporal	Abstrato	Afetivo

Fonte: Elaborado pelo próprio autor

E o que significa aprender? É a capacidade de se adaptar criativamente às interações de um sistema. Se adaptar criativamente significa ser resiliente, aceitando sem conformação aos estímulos positivos e ne-

gativos a que se é submetido. Aprender, assim, seria como lidamos com três tipos de interações: as interações corporais, imediatas e concretas que ‘entram’ no observador distraído (pelo lado direito do cérebro); as interações mentais e abstratas processadas com esforço e concentração (pelo hemisfério esquerdo); e as interações musicais, audiovisuais ou híbridas, capazes de combinar os dois aspectos anteriores.

Além da dupla neuro-cognição lógico-simbólica, esse terceiro regime de aprendizado nos remete à música e ao audiovisual interativo por dois motivos: a semelhança estrutural de seus elementos e a necessidade de inteligência coletiva em sua produção em conjunto.

A música é formada por frequências sonoras, silêncios e os tempos (rítmico e de duração); e o audiovisual também é feito de frequências visuais e sonoras, vazios e das marcas do tempo no tempo (a narrativa). A harmonia musical corresponde à sincronia visual; a melodia, à sequência narrativa; e o ritmo, ao tempo de duração duplicado como tempo narrativo.

Mas, a grande semelhança reside no papel desempenhado pelo silêncio na música e pelo vazio entre dois fotogramas. Ambos são convites à participação do receptor, que se sente motivado a preencher o vazio ou o silêncio com sua imaginação, o vazio funciona assim como uma ‘forma ausente’, como estrutura inconsciente que dá sentido à estrutura manifesta na narrativa.

Há também as condições de produção...

Para executar uma sinfonia musical com precisão e sensibilidade, uma orquestra precisa que seus integrantes desenvolvam certas habilidades psicológicas e competências subjetivas (além da excelência das qualidades técnicas e artísticas), tais como: afinidade emocional, capacidade de sincronia intuitiva, criatividade coletiva, improviso em

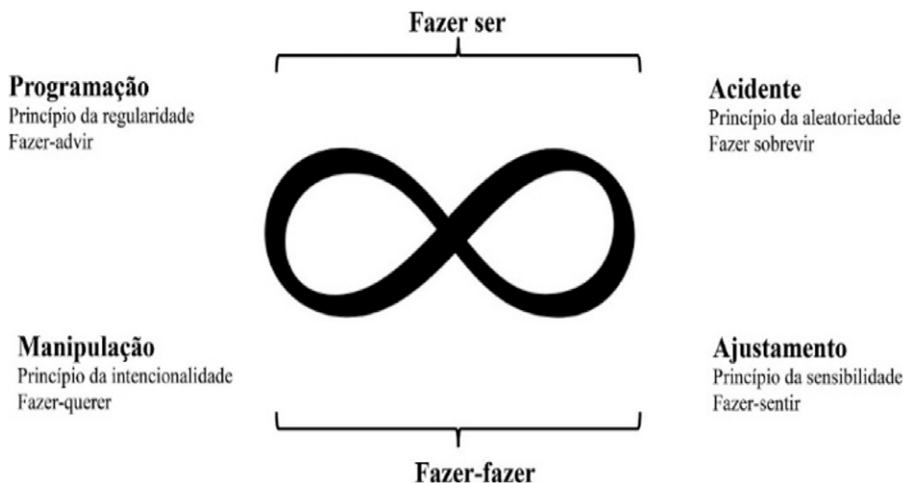
conjunto, tolerância com erros secundários e gentileza nas correções necessárias. Essas mesmas habilidades também são necessárias para a produção colaborativa em rede de, por exemplo, narrativas audiovisuais, que envolvem vários tipos de artistas e técnicos. Atualmente, cada vez mais ‘grupos’ estão se tornando ‘equipes’ nas mais diversas atividades profissionais, principalmente na área da educação. A diferença entre o ‘grupo’ e a ‘equipe’ é que a última ultrapassa a soma das habilidades de seus integrantes através da inteligência coletiva, da capacidade de interagir criativamente em conjunto. Imagine várias equipes espalhadas no espaço que passam a se auto coordenar umas em relação às outras de forma descentralizada, sincrônica e horizontal – sem uma hierarquia vertical que as centralize. Cada equipe local seria, então, um integrante de uma equipe nacional ou internacional. O resultado desta interação participativa entre cada um e o conjunto é a ‘Inteligência Coletiva’ (GOMES, 2019).

Semiótica das interações

A teoria sócio semiótica de Eric Landowski (2014) é formada por quatro regimes distintos de interações: a) a programação ou operação (a interação sempre constante e contínua, um algoritmo objetivo); b) a manipulação ou estratégia (a interação inconstante e contínua em que a intencionalidade se superpõe ao causal, o efeito do narrado sobre o vivido, por exemplo); c) a interação de ajuste (constante e descontínua); e o fator imprevisível das interações (o aspecto inconstante e descontínuo).

Cada regime corresponde a uma lógica semiótica distinta. A programação corresponde à regularidade. A manipulação é regida pela intencionalidade. O ajustamento funciona por sensibilidade. E o acidente corresponde à aleatoriedade.

Figura 1 – Os regimes de interação



Fonte: Internet

No texto *As interações mediadas pela tecnologia – Notas para uma Semiótica do Aprendizado* (GOMES, 2020) aplica-se a teoria dos regimes de interação ao processo de ensino-aprendizado.

Landowski considera que os dois regimes de programação e manipulação não existem de forma independente, que estão sempre intrincados um no outro, mas os distingue metodologicamente como modos de interpretar, como a combinação de um modelo estrutural determinista como uma abordagem fenomenológica da intencionalidade; do condicionamento social do comportamento corporal com o desenvolvimento da autonomia subjetiva dos atores. Em termos de educação, há a oposição de abordagens entre Skinner e a Nova Escola.

Essa duplicidade complementar das perspectivas comportamentais e cognitivas pode ser observada de vários modos no campo educacional. De modo geral, pode-se dizer que a estrutura escolar, o projeto pedagógico, o programa de disciplinas, as ementas, os planos de aula e

os professores automatizados formam o aspecto regular, algorítmico; enquanto a motivação e curiosidade dos alunos formam o aspecto fenomenológico do aprendizado nesse modelo.

Além disso essa duplicidade de abordagens produz conceitos gêmeos: há duas regularidades, dois tipos de motivação, duas sensibilidades e até dois tipos acaso.

Tabela 2 - Tipologia ideal das interações de Landowski

	ESTRUTURA	FENÔMENO
REGULARIDADE	Causal ou Algoritmia (Tempo contínuo)	Reprodução sócio cultural (Tempo narrativo)
MOTIVAÇÃO	Aprender a aprender Responsabilidade	Autoprogramação Entusiasmo criativo
SENSIBILIDADE	Homem x Máquina Cinestesia reativa	Homem x homem Empatia afetiva
ACASO	Acidente programado O aleatório ou sorte/azar	Acidente motivado O ruído ou risco

Fonte: elaborado pelo autor

Então, chegou-se a esses oito tipos de interações ideais presentes no processo de ensino-aprendizagem: a regularidade causal; a reprodução cultural; a disciplina automatizada pela responsabilidade; o entusiasmo da criatividade; a interação cinestésica; a interatividade pessoal; a capacidade de perceber e corrigir os próprios erros; e, finalmente, a habilidade de viver a vida como uma aventura empoderante, de se qualificar através de riscos e superações, de se tornar protagonista da sua história em comunidade e de conquistar autonomia integrada à inteligência coletiva.

Um exemplo do próprio Landowski de como regimes de interação funcionam juntos de ‘modo desigual e combinado’ é o das eleições contemporâneas (Idem, p. 35-37). Os votos fisiológicos (regionais, setoriais)

e os votos ideológicos (em partidos de direita ou esquerda) são previsíveis. Porém o sentimento de insegurança crônica promovido pela mídia faz com que eleitores de esquerda votem na direita e vice-versa. O medo ou mesmo a agressividade recorrente contra objetos de ódio grupal, a interação por contágio emocional, passou a ser decisiva em relação à defesa dos interesses naturais de cada um ou às suas preferências políticas. As eleições alimentam o sentimento de risco e são por ele alimentadas.

Aprendizado existencial

A teoria dos regimes de interação é interessante para pensar as relações sociais do lado de dentro. Aqui a proposta é utilizada para pensar o aprendizado existencial e a relação pedagógica através das interações. Como e o que aprendemos.

Tabela 3 – Interações Pessoais

	INTERAÇÕES REGULARES	INTERAÇÕES INTENCIONAIS
REGIME DE PROGRAMAÇÃO	O inconsciente	O capital simbólico
REGIME DE MANIPULAÇÃO	Culpa e vergonha	MEDO
REGIME DE AJUSTE	Sujeição	Resistência
REGIME DE RISCOS	A perda	O luto

Fonte: Elaborado pelo próprio autor

Do ponto de vista dos regimes de programação, o aprendizado existencial tem duas situações objetivas estruturais, que se alternam, mas que sempre permanessem presentes: a) a aquisição de capital cultural; e b) o adestramento corporal, a inibição dos instintos e sentimentos formando o inconsciente. A dádiva (a herança cultural) e a dívida (o recalçamento do corpo e seus afetos).

Em outra ocasião (GOMES, 2013) chamamos essas duas situações estruturais de ‘Capital’ e de ‘Inconsciente’ – colocando-as como epicentros da sociabilidade grupal. Assim, um grupo é (mais e menos que) a soma dos seus componentes. O trabalho coletivo é mais que a soma dos trabalhos individuais gerando um excedente, o resto que sobra do todo menos as partes (o Capital, que passaremos a chamar de ‘Dádiva’). Porém, o grupo também é menos que a soma das suas partes e recalca as qualidades de seus componentes. A esse déficit inibido das partes através do todo, chamamos ‘Dívida’ (ou Inconsciente). A disputa pelo excedente simbólico do grupo e o recalque da energia psíquica é representado pelo duplo regime de programação. Também define os papéis de Pastor (ou macho-alfa) como gerente e representante do capital do grupo; de Lobo (ou xamã) para elemento expressivo do inconsciente do rebanho; e das Ovelhas, elementos passivos que oscilam entre os dois líderes para controlá-los.

Seguindo esses parâmetros, todos os grupos ou rebanhos, tem elementos que desempenham essas funções. Na sala de aula também existem pastores, lobos e ovelhas reproduzindo esse jogo interacional biológico. Seria interessante se cada indivíduo experimentasse todos os papéis.

A dádiva é o conhecimento, a aquisição de linguagem e sua memorização em esquemas cada vez mais abstratos e abrangentes. O saber para diminuir as incertezas, para controlar o ambiente, para encantar aos pares. E a dívida é formada na repetição para automatizar e otimizar ações de curto prazo. A transmissão do capital cultural e o treinamento/recalcamento corporal têm uma mediação primária na família, uma mediação escolar e uma mediação midiática, através de um ambiente formado por vários suportes comunicacionais. O aprendizado

interacional do Eu através do Outro tem três campos para comparação (a família, a escola e a cultura/mídia). E é aqui (na definição analógica dos ganhos e perdas) que começa o regime de manipulação. O regime de manipulação duplica o de programação. A culpa e a vergonha são utilizadas para que os indivíduos se sintam ‘em dívida’ com o social e/ou grupal; e o medo de exclusão é um instrumento de coesão do coletivo frente ao imprevisível.

“O homem nasce puro e é corrompido pela sociedade” – disse Rousseau. A socialização, no entanto, que corrompe o homem não é o programa escolar, mas sim o recalque do corpo, a depreciação cognitiva, a manipulação da inconsciência e o sequestro da motivação. Se há algo errado com o ser humano (e há), trata-se da existência do regime de manipulação.

Manipulação e estratégias de motivação

Podem parecer cinismo falar de manipulação em se tratando de interações pedagógicas. A educação deve ensinar a cada um a pensar com independência e não a incutir interpretações. Mas, a verdade é que ainda existem táticas de manipulação de reforço (elogios e gratificação) e de pressão (a intimidação e a chantagem emocional). Geralmente, a manipulação através de reforços positivos é mais eficaz que a antiga de castigos e punições. Porém, sem o medo (de reprovação ou de uma avaliação negativa) e sem a vergonha/culpa (de não retribuir ao tempo investido em si por todos) o aprendizado raramente acontece.

As pedagogias construtivistas acreditam em uma educação sem medo baseada na responsabilidade; e as psicopedagogias cognitivo-comportamentais (Bandura, por exemplo) ressaltam o lado positivo do medo e da culpa no aprendizado automotivado. A manipulação sem-

pre se justifica pela necessidade de atividades desagradáveis ao corpo (ficar muitas horas sentado, permanecer concentrado continuamente, adestramento caligráfico, disciplina em relação às rotinas).

Reparem que os primeiros cinco estágios da pirâmide são de aprendizado passivo e os três últimos, de aprendizado ativo. Uma definição simples de construtivismo é justamente começar pela prática, incentivando pesquisas e comportamentos investigativos; e só, em um segundo momento, apresentando a teoria mastigada através de audiovisuais ou esquemas didáticos. Esse expediente simples, a prática antes da teoria, garante a liberdade de aprendizado e de interpretação do mundo. Vygotsky resolve a questão da manipulação dizendo que o aprendizado deve partir de ‘pseudo conceitos’ do senso comum para os ‘conceitos científicos’.

O aprendizado é (ou deveria ser) um processo crítico de construção da realidade, não cabendo nenhum tipo de manipulação, doutrinação política e religiosa. Ao invés de tentar manipular a programação, o professor mediador deve propor estratégias de aprendizado (jogos, desafios, campanhas) voltadas para motivação. Porém, só há manipulação porque há exclusão do conhecimento comum. A raiz de todas as manipulações é a existência de informações privilegiadas. Hoje vivemos em regime em que as ideias são engavetadas, em salas fechadas, em prédios-caixotes, em cidades formigueiros. A informação está escondida e supervalorizada. Há um jogo de poder constante pela crença em informações inacessíveis.

Enquanto o segundo regime de interação (as formas de manipulação) emerge da disputa de poder e de capital simbólico, a interação por ajuste se refere à inibição do Eu e à antecipação das ações do Outro. O ajuste é a “auto-eco-organização” do sujeito, a autopoiesis, a capacidade de reestruturação sintática do aprendizado, ampliação da autonomia em relação ao ambiente.

Regime de ajustes

O ajustamento não representa a contextualização social do enunciador e do destinatário dos discursos, nem pode simplesmente ser reduzida à adaptação recíproca entre o eu e o outro. Ele também não corresponde ao conceito de ‘ação comunicativa’ de Habermas (uma vez que as racionalidades instrumental e estratégica se assemelham aos dois primeiros regimes de interação). É “a capacidade de sentir reciprocamente” (LANDOWSKI, 2014, p. 50). A guerra e a dança, entre outras atividades, exigem que o eu antecipe as reações do outro, são exemplos de processos envolvendo os três regimes de interação, com ênfase no ajustamento e na sensibilidade.

Os ajustes são o resultado (e a superação) do que Vygostki chamou de “dissonância cognitiva” entre o saber e o ser. Imagine que alguém disse que você é machista sob algum aspecto ou mesmo que você leu uma informação sobre qualquer coisa. Você sabe de alguma coisa superficialmente e em breve irá esquecer. No entanto, para tornar uma informação incorporada ao seu comportamento, você terá que memorizá-la no corpo. As dissonâncias entre ‘o que se fala’ (ou ‘se pensa’) e ‘o que se é’ (ou ‘o que se faz’) são típicas da educação tradicional baseada na memorização e na hipocrisia cultural, não percebendo as próprias ambiguidades nem a dos outros. Aliás, ‘ser educado’ se confunde com não apontar as contradições alheias.

O ajuste e o risco funcionam como regimes em que a programação algoritma e a motivação manipulada passam por adequações. O regime de interação por ajustamento é constante e descontínuo. Estamos sempre sentindo, mas em intensidade e durações variadas. O regime de interação por acaso é descontínuo e inconstante, é o oposto completo da regularidade. E da forma como é apresentado sugere que os dois produzem um ao outro.

Interações de risco

A noção de ‘sociedade de risco’ (BECK; LASH; GIDENS, 1997) estabelece que nossa cultura promove o máximo de autonomia dos indivíduos. Desafiemos a morte (a grande descontinuidade constante) para nos tornarmos pessoas melhores. Se fosse pensar o aleatório relacionado aos dois primeiros regimes de interação, diria que há o risco objetivo de morte e das perdas (ou de fim da regularidade); e o risco de não ser amado (e/ou de não ser manipulado). No de nossa aplicação ao aprendizado, o risco é o perigo de colapso de vida, a perda da confiança em si, a evasão escolar, a naturalização do subdesenvolvimento.

O controle de danos e o ‘politicamente correto’ diminuem os riscos do aprendizado, mas também a possibilidade de sua superação. Na verdade, ‘aprender a perder’ é parte importante da formação ética universal e é ensinado através de jogos em diferentes culturas. Porém, é sempre importante estabelecer os limites e as salvaguardas para garantir a segurança. Atualmente, o aprendizado está se ‘gamificando’, isto é, tornando-se lúdico e competitivo. As antigas disciplinas estão se tornando ‘narrativas seriadas’, em que cada aula é um episódio (um conteúdo específico) e um capítulo de um arco narrativo maior (um estágio de um conjunto de conteúdos cumulativos).

As atividades, mais do que avaliatórias, são desafios para que o aluno assimile o conteúdo específico e avance em relação ao conjunto de conhecimentos sequenciais. A gamificação representa a inserção do risco controlado no aprendizado e é uma tendência contemporânea mundial propiciada pelas redes de computadores.

Autopoesis e as três mídias

Máquina Mimética e Teoria Sistêmica da Comunicação¹

Introdução

Mimese, mimesis ou mimésis é uma noção crítica e filosófica com uma grande variedade de significados, incluindo a reprodução teatral, a representação, a mímica - essencialmente a imitação do gesto, voz e palavras de outrem. Platão e Aristóteles definiam ‘arte’ como a “mimese da natureza”. Porém, eles entendiam essa simetria entre cultura e universo de modo diferente. Para Platão, o mundo sensível era uma imitação do mundo inteligível. Já Aristóteles entendia a arte como sendo uma representação significativa da realidade. A Mimese, nesse caso, é interpretativa.

Também foram Platão e Aristóteles que associaram a noção de Mimese ao seu oposto dialético, a diegese. Para a teoria narrativa estruturalista, Mimese é ‘mostrar’ e Diegese é ‘contar’. A mimese muitas vezes foi reduzida à imagem imediata, enquanto a diegese foi generalizada em outros elementos, tais como: o texto do narrador, o pensamento do personagem, a trilha sonora, o universo narrativo.

O ‘tempo diegético’ e o ‘espaço diegético’ são, nessa perspectiva, o tempo e o espaço dentro da trama, com suas particularidades, limites e coerências próprias.

1. Publicado pela revista *Temática* - Revista eletrônica de publicação mensal, v. 18, p. 195-206, 2022.

Mais recentemente Erich Auerbach, Zygmunt Bauman e Paul Ricoeur escreveram sobre a Mimese, dando ênfase à repetição cognitiva dos atos práticos da vida. Para Ricoeur (1994, 1995, 1997), por exemplo, Mimese não é uma cópia, réplica do idêntico, porque a Diegese produz sentido através da interpretação (1994, p. 60).

Para Ricoeur, Mimese é a imitação criativa ou representação interpretativa da ação, através da qual aprendemos atitudes, comportamentos e nos comunicamos; e Diegese (ou Intriga) é o agenciamento de fatos, sujeitos e cenários – elementos estruturantes das narrativas e da vida – segundo o desfecho desejado. Ricoeur também estabelece (1994, p. 85-132) três mimeses indissociáveis: a mimese criativa do enunciador; a auto configuração estrutural das narrativas; e a repetição cognitiva de cada leitor. A Diegese (ou Intriga) seria essa tríplice estrutura de Mimesis narrativas.

Entre as contribuições mais polêmicas está a de Richard Dawkins (2007), que criou a noção de ‘Meme’, a unidade mínima da memória. Para ele, o Meme seria uma unidade replicadora de transmissão cultural.

Tal como os genes se propagam no pool gênico saltando de corpo para corpo através dos espermatozoides ou dos óvulos, os memes também se propagam no pool de memes saltando de cérebro para cérebro através de um processo que, num sentido amplo, pode ser chamado de imitação (DAWKINS, 2007, p. 330).

Procurando inserir as ideias de Dawkins em uma ‘estrutura’, Susan Blackmore redefine ‘Meme’ como “uma ideia, comportamento, estilo ou uso que se espalha de pessoa para pessoa dentro de uma cultura” (BLACKMORE, 2000, p. 65). Para ela, somos meros hospedeiros de “máquina memética”, um dispositivo de cognição coletiva que seleciona e destaca os memes, independente da vontade e da consciência humana.

E essa abordagem é criticada por vários pesquisadores, uma vez que trata o comportamento e cultura pela ótica da Biologia (SHIFMAN, 2013; TOLEDO, 2013), minimizando a ação dos indivíduos nesse processo de replicação.

Para presente perspectiva, no entanto, essa ótica é procedente e inovadora, embora careça de um melhor enquadramento epistemológico e sociológico.

E o objetivo deste artigo é inserir a noção de máquina mimética de Blackmore no contexto sistêmico de Luhmann, uma vez que ambas focam na cognição coletiva e apresentam elementos complementares relevantes. Para tanto, procede-se a uma breve compilação da teoria luhmanniana de sistemas com ênfase na comunicação; e, posteriormente, a sua sobreposição teórica à ideia de uma máquina mimética.

História do conceito de sistema

Sistema – para o funcionalismo – é um conjunto cujos diferentes elementos interagem entre si, desempenhando funções de integração e de manutenção do sistema. A interação dos elementos produzia uma ‘homeostase’ – um equilíbrio interno responsável pela estabilidade do sistema durante o tempo.

Para o funcionalismo, a comunicação já era uma mediação dos conflitos sociais (em oposição à teoria de manipulação hipodérmica e à teoria da persuasão de Lasswell). Para a cibernética, o sistema tende para a entropia e não a homeostase; a disfunção é compreendida como ruído. Os feedbacks promovem a auto organização contra a incerteza. A comunicação passou a ser vista como um fator de aperfeiçoamento sistêmico para diminuição da entropia. A comunicação é o inverso do

ruído: a comunicação objetiva a homeostase e auto regulação; o ruído é a própria manifestação da entropia e da dissolução do sistema. O sistema funcionalista era fechado; o sistema cibernético, aberto.

O estruturalismo não dá nenhum sentido especial à ideia de comunicação e a noção de estrutura toma parte das características do conceito de sistema (totalidade, unicidade), que fica então reduzido a espaços de sincronia, áreas de simultaneidade dentro de um conjunto de regras estruturais. Lévi-Strauss considera que a Estrutura Social é formada pelos sistemas de parentesco, de bens e de linguagem – por exemplo. A estrutura é invisível e está por trás dos sistemas, sendo formada por relações e conexões recorrentes, que, com o tempo, se tornam regras estruturais “ocultas”, responsáveis pela reprodução social dos sistemas.

O biólogo chileno Umberto Maturana vai redefinir a ideia de Sistema através da noção de auto referência sistêmica (o sistema que observa a si próprio) e de autopoiesis (o sistema que produz e reproduz a si mesmo).

Nessa definição, o importante não é a interação dos elementos internos, mas sim a relação entre a auto-organização do sistema e seu entorno, ou ambiente externo. O novo conceito de Sistema implica também em um lado de dentro que observa um lado de fora, isto é, na noção de auto referência. A observação de si também é uma operação sistêmica com consequências no sistema/ambiente observado. Sem diferença com relação ao entorno, não haveria auto referência. Todo o sistema que se autoproduz, que se faz unidade de diferença, se singulariza e passa a se constituir numa identidade. O sistema também ganha autonomia, uma vez que diversifica seus acoplamentos de entrada e saída do ambiente, diminuindo sua dependência estrutural do exterior. O sistema é algo que estabelece relações consigo mesmo e se diferencia dessas relações frente às de seu entorno. Há quatro formas

de diferenciação: segmentação (horizontal), estratificação (vertical), centro-periférica e diferenciação de sistemas funcionais.

O sistema como redução da complexidade

Luhmann assimila e aperfeiçoa ainda mais o conceito de sistema autopoiético e autorreferente de Maturana, afirmando que o sistema é uma simplificação da complexidade exterior. E essa redefinição/desenvolvimento do conceito de Sistema tem um significado avassalador para a tradição do pensamento sociológico. O Sistema não é uma categoria analítica, mas uma forma de descrição concreta, que leva em conta a complexidade da realidade.

O sociólogo distingue quatro tipos de sistemas: o inorgânico, o biológico (a célula, o cérebro, o corpo, o meio ambiente etc.), o psíquico e social. Esses tipos de sistemas são interpenetrados uns aos outros. O inorgânico é ambiente externo para o sistema biológico, que por sua vez é ambiente para os sistemas psíquico e social.

Somos sistemas biológicos, com suporte inorgânico, que se observam através de um sistema psíquico condicionado por um sistema social. Os quatro sistemas têm interseções e entornos próprios, incluindo/excluindo parte dos outros dois sistemas.

Nesse modelo sistêmico não existe nem ação nem estrutura, nem sujeito nem objetividade, apenas o sistema/entorno, em seu crescimento através de operações de diferenciação voltadas para dentro, reduzindo a complexidade externa através da auto-organização.

Os sistemas se assemelham a filtros da complexidade. A autopoiesis ou auto-organização é assim uma conquista de autonomia do sistema em relação às incertezas do ambiente externo.

Luhmann assimila e supera várias etapas da reflexão sociológica: a sociologia das representações coletivas (Durkheim), as sociologias da ação social (Weber, interacionismo simbólico, etnometodologia), a sociologia da estrutura (derivada de Lévi-Strauss), as sociologias que combinam função e estrutura (Parsons, Habermas) e a sociologia das práticas sociais (Bourdieu, Giddens). Habermas desenvolve uma concepção de sociedade que leva em conta a centralidade das ações comunicativas. Mas, Habermas acredita no intercâmbio simbólico entre as consciências, pressupõe, uma base consensual partilhada entre os sujeitos: a intersubjetividade.

Para Luhmann, no entanto, a sociedade não é formada pelas relações entre os seres humanos, a intersubjetividade não existe de fato. As pessoas estão no entorno do sistema social. Elas estão fora do sistema e o sistema está parcialmente dentro delas. Luhmann nos fornece outra forma de pensar e de descrever a sociedade.

Comunicação

A comunicação, para Luhmann, é a permuta (de energia, informação, recursos) entre sistemas sociais e não entre pessoas. Não há transferência de informação ou de conteúdos semânticos entre emissor e receptor. A Comunicação é produção de redundância instantânea (uma Mimese entre sistemas). Luhmann considera que a comunicação como unidade discreta de análise sociológica é mais precisa do que a Ação Social ou a Ação Comunicativa (RODRIGUES, NEVES, 2017, 86). Há três tipos de comunicação segundo a duração: a interação, a organização e a sociedade. A interação é a relação imediata; a organização é menos breve e serve para tomar decisões; e a própria sociedade, forma-

da por interações e organizações, também pode ser considerada uma comunicação na perspectiva histórica. Assim, o sistema social (imbriçado aos sistemas biológico e cognitivo) é formado por comunicações (trocas sistêmicas).

Nos sistemas sociais mais evoluídos, Luhmann identifica quatro sub-sistemas funcionais: adaptação (economia), realização de metas (política), integração (sistema legal), manutenção de padrões latentes (instituições culturais como a escola, a igreja e ... os meios de comunicação).

Segundo Luhmann, “a função dos meios de comunicação consiste em orquestrar a auto-observação do sistema social” (2005, 158). Para ele, os meios de comunicação não buscam a integração social como pensa o funcionalismo ou a manipulação da realidade como imagina a teoria crítica. Sua função é “observar os observadores”, criando uma “memória sistêmica”, um “*background*” para as futuras comunicações da sociedade. É através dessa memória sistêmica de fundo que a realidade é constantemente reconstruída.

As mudanças do paradigma científico no século passado, tem como ponto central a questão do observador. A visão do universo depende do local em que se está. Enquanto para a sociologia clássica existe um sujeito-observador e um objeto observado em uma realidade empiricamente dada, para Luhmann o que há são sistemas formando uma realidade. O que chamamos de indivíduo, ator ou agente, Luhmann chama de sistema psíquico (a sede da auto referência). É uma perspectiva complexa e um construtivismo radical.

A ciência tradicional oscila entre o empirismo e o racionalismo, entre o indutivo e o dedutivo. Na sociologia de Luhmann, a (auto) observação é uma operação de diferenciação sistêmica. Os sistemas se observam através da observação direta e das observações de segunda

ordem. Luhmann pode parecer relativista e subjetivista à primeira vista, mas não é. Ele é evolucionista, mas não de uma forma redutora, pois não se trata de seleção externa, mas sim de auto-organização interna. O sistema evolui na medida em que conquista autonomia. Sua teoria parece bastante abstrata, mas é voltada para observação e descrição de sistemas e ambientes concretos.

A máquina trimidiática

Para a teoria das mídias de Harry Pross (APUD BAITTELLO JR, 2010, p. 63), a mídia primária é o corpo e a comunicação presencial (sons, ruídos, gestos, aparência, odores e, principalmente, a fala). A mídia secundária são as marcas sobre outros suportes (pedras, ossos, metal, couro, madeira e, principalmente, papel). A escrita, expressão maior da mídia secundária, amplia a memória, possibilitando a comunicação através do tempo/espaço e a história. E a mídia terciária, surge com a eletricidade e marca o retorno da imagem e da simultaneidade do tempo.

Ricoeur associa o aspecto prescritivo da linguagem à função poética e ao futuro; o aspecto narrativo, à função metalinguística e ao passado; e o aspecto descritivo, à função referencial e ao presente. O aspecto prescritivo é reduzido a uma dimensão ‘moral’ do presente – e não como uma projeção do futuro, como o exercício da imaginação no horizonte dos possíveis (GOMES, 2012).

Na perspectiva sistêmica contemporânea, o sistema social é englobado pelo sistema cognitivo, que por sua vez é englobado pelo sistema orgânico (meio ambiente do carbono, que tem o inorgânico como lado de fora). A mídia começa e acaba no corpo (que somos nós no sistema

orgânico) e é transversal aos sistemas cognitivo (mídia secundária) e social (mídia elétrica).

Nesse novo modelo, o aspecto descritivo da linguagem corresponde à mídia primária e ao corpo; o aspecto narrativo, à mídia secundária e à memória; e o aspecto prescritivo, à mídia terciária e à simulação virtual do tempo.

Entre o sistema social e o cognitivo, está a linguagem (o software da máquina) e as operações de memória e simulação. A memória é uma mimese sistêmica que vem do corpo e a simulação é uma mimese de retorno do sistema social. A simulação é interior ao sistema social, é feita por aparelhos elétricos. A mimese terciária é social; a mimese secundária é linguística; e a mimese primária é corporal, presencial e imediata (está sempre no aqui e agora).

A Máquina Mimética é formada pela alternância recorrente entre as operações de memória e de simulação (Mimese e Diegese sistêmicas) através das três mídias, transversais aos sistemas biológico, cognitivo e social.

As três mimesis e a escala de abstração

Para detalhar ainda mais a dinâmica desta máquina transsistêmica, é possível observar como as mídias primária, secundária e terciária interagem com a dupla Mimese e Diegesis – observando sua tendência para simplificação e para subjetivação.

Por exemplo, na comunicação primária, o pensamento de Platão funciona bem: a Mimese é corporal, espontânea e presencial. A Diegesis é o conteúdo comunicado, a 'ideia'. Na comunicação secundária, há uma inversão e os conceitos de Aristóteles são mais aplicáveis: a Mi-

mese é uma representação mental codificada da realidade; e a Diegesis corresponde à duração e as intensidades do discurso.

No contexto da comunicação terciária, há uma duplicação da polaridade. Mimetiza-se o corpo e a representação do mundo descontextualizada; e a Diegesis produz ao mesmo tempo o sentido e o tempo da narrativa (GOMES, 2019).

Pensando o tempo de forma simultânea, há a dialética entre passado e presente, a máquina do pensamento (a Língua, o sistema de codificação linguística), que produz informação e cujo objetivo principal é a organização da memória social. O passado invocado pelas mídias secundárias alimenta a mídia primária, o corpo contextualizado no presente. Há também a dialética entre o presente e o futuro, a máquina da imaginação (na verdade, um conjunto aberto de mecanismos de triagem, associação e analogia de conteúdos simbólicos), que registra a experiência audiovisual e não informação, com o objetivo de antecipar e simular situações possíveis de se configurar.

Aqui são as simulações dos futuros possíveis que fornecem probabilidades para o presente se organizar. Essas duas máquinas ou dialéticas incidem sobre o corpo no presente, formando assim uma terceira máquina, a máquina trimidiática enraizada no corpo, estendida através da linguagem e de ferramentas tecnológicas.

Tabela 1 – mídia x mimesis

	MIMESE	DIEGESE
Mídia primária	Memória do corpo	Ideia, arquétipos
Mídia secundária	Representações Mentais	História, Intriga narrativa
Mídia terciária	Luz e Som	Emoções, valores, sentimentos

Fonte: Elaborada pelo autor

No paradigma presencial da mídia primária, a Mimese é a memória do corpo, a imitação de gestos, sons, palavras. E a Diegese é o conteúdo do que transmitido: lendas, preces, conceitos. Segue-se assim o modelo de Platão em que o corpo mimetiza o universo arquetípico universal. A Mimese é corporal, espontânea e presencial. A Diegese é o conteúdo comunicado, a ‘ideia’.

Na comunicação secundária, há uma inversão e os conceitos de Aristóteles são mais aplicáveis: a Mimese é uma representação mental foneticamente codificada da realidade; e a Diegese corresponde à duração e as intensidades do discurso no texto. Com o aparecimento da mídia secundária, surge também a Máquina Social de Pensamento.

Agora, a Mimese é a memória social objetiva, descontextualizada e mimetizada através de representações mentais codificadas; e a Diegese, por sua vez, corresponde à noção de História e/ou estrutura narrativa. A mídia secundária não anula a primária, mas se sobrepõe a ela. Assim, a Mimese e Diegese primárias continuam ativas nos processos de Mimese e Diegese secundários.

E com o advento da mídia terciária e da Máquina Social da Imaginação, a Mimese tornou-se uma experiência do corpo recontextualizada por imagens e sons mediados por tecnologia; e a Diegese se tornou uma estrutura narrativa, a intriga. A diferença fundamental entre Diegese secundária e terciária, é que a intriga histórica não tem consciência de que é uma construção poética e se acredita científica, objetiva e absoluta; enquanto a intriga narrativa sabe aonde quer chegar e se percebe como sendo uma estrutura metalinguística. No contexto da comunicação terciária, também há uma nova duplicação das polaridades.

Mimetiza-se o corpo (ou a Imagem) e a representação do mundo descontextualizada (Palavra). E a Diegese, nesse cenário convergente, ago-

ra corresponde à segunda realidade, aos universos narrativos paralelos que criamos para compreender nosso mundo. Nele, não mimetizamos apenas comportamentos, atitudes e conceitos, mas sobretudo emoções, sentimentos, intenções, subjetividade. Os sistemas se comunicam, não através de Memes ou unidades de sentido, mas sim sinais replicados cada vez mais simples na escala de abstração de Flusser (2008, 40-45), sempre tentando se organizar mais para diminuir o próprio ruído e a complexidade do ambiente e dos outros sistemas a eles externos.

Conclusão

Em outros textos, comparou-se essa teoria das três mídias ao conjunto das três funções cognitivas midiáticas – a memória do passado, a percepção do presente e a simulação do futuro e ao mito das moiras.

Nessa analogia, as tecelãs do destino são o antagonista estrutural do herói contemporâneo, o protagonista que luta contra as estruturas narrativas do tempo. A tripla estrutura narrativa das três mídias (primária, secundária e terciária) forma uma máquina social de fabricação do tempo. As moiras são, na mitologia grega, as três irmãs que determinam o destino tanto dos deuses quanto dos seres humanos: Cloto (que significa ‘fiar’) que segura o fuso e tece o fio da vida; Láquesis (ou ‘sortear’) que puxa e enrola o fio tecido; Átropos (‘afastar’) que corta o fio da vida. O tear é a Roda da Fortuna: as voltas da roda posicionam os fios ora no topo, ora no fundo, explicando assim os períodos de azar ou sorte de todos. Elas não podem ser manipuladas e nada se pode fazer para detê-las ou ganhar-lhes o favor. As três Moiras representam a existência inflexível do tempo. As moiras também representam as diferentes dimensões de ‘efeito de sentido’ das narrativas. As narrativas têm uma dimensão emocional

(causam alegria, medo, raiva, amor) que funciona a partir da noção de pertencimento, da ampliação e/ou reafirmação da identidade. Essa dimensão corresponde à bruxa do presente. Também têm uma dimensão psicológica em que se associa e compara as estórias simbólicas à história biográfica, representando a bruxa do passado. E as narrativas possuem ainda uma dimensão universal e sagrada em que nosso espírito so-nha seus destinos – é a bruxa do futuro. Além das emoções e das tradições, essa é a dimensão que, através da imaginação, nos faz reavaliar a vida. E esses três princípios – a narração do passado, a descrição do presente e a previsão do futuro – formam a imagem das ‘tecelãs da intriga’ – as moiras do destino, representando essa máquina social de fabricação do tempo formado pelas três mídias (GOMES, 2013).

Traduzindo esses três princípios narrativos para a linguagem da teoria de sistemas luhmanniana, pode-se falar em três operações sistêmicas: memória, auto observação descritiva e simulação de possibilidades. Essas três operações formam o mecanismo de autopoiesis, de criatividade sistêmica. As narrativas de ficção científica entendem essa máquina social como um inimigo ficcional a ser vencido. Mas, essa máquina mimética é também um dispositivo sistêmico real em nossas vidas. A sociedade distópica, em que a tecnologia aumenta as desigualdades, é uma simulação projetada (um meme) pela própria máquina trimidiática para nos alertar sobre um futuro possível.

A utopia social tecnológica, por outro lado, é um meme que sugere o uso da máquina mimética para um aprendizado individualizado e uma relação ecológica com o meio ambiente.

Talvez seja necessário lembrar que *nós somos essa máquina* e que, o que está em jogo, é o final de nossa história enquanto espécie. Tudo depende do que mimetizarmos a partir de agora e da replicação desses memes através dos sistemas bio/psico/sociais.

As metamorfoses do espírito

O ponto alto do livro *Assim falou Zaratustra* (NIETZSCHE, 2009, p. 51) é a metáfora dos três tipos de liberdade: a do Camelo, a do Leão e a da Criança.

A liberdade do Camelo é a autonomia de servir, de ser útil, o júbilo de fazer parte do conjunto ou de algo maior que si.

A liberdade do Leão é a capacidade da realização da vontade de potência, do poder o que se quer se fazer sem ajuda ou colaboração.

E a liberdade da “criança brincando sério com seu tambor” é a independência da criatividade de valores. O camelo aceita o mundo como ele é. O Leão deseja transformá-lo. A Criança aceita o mundo, mas não se conforma com ele ...

[...] ela não está ligada nem à conservação, como o camelo, nem à destruição, como o leão. O artista criança, o lúdico-criador, é pura afirmação, pura atividade [...]. Ele independe do passado e do futuro, habita plenamente o presente, onde brinca gerando interpretações singulares (BARRENECHEA, M. A. 2008, p. 93).

Para Joseph Campbell, no livro/entrevista *O Poder do Mito* (1990), capítulo *Sacrifício e Felicidade*, as três metamorfoses correspondem às fases da vida (e também à Jornada do Herói). O Camelo é a infância e o chamado ao heroísmo. O Leão é a adolescência, a rebeldia, o ‘dizer não’

à injustiça moral e social. E por fim, a maturidade é a criança interior, criadora de seu próprio sentido e de sua própria dinâmica.

Osho (2006) faz uma interpretação mais profunda, em que o Camelo não é tão submisso, nem o Leão é tão revoltado, e que adota os níveis hermenêuticos de objetividade, subjetividade e intersubjetividade para definir melhor os tipos de liberdade.

O Camelo representa a 'liberdade para' fazermos algo. Em que lutamos contra as regras e contra a autoridade. É a liberdade política e objetiva, isto é: a 'liberdade do não' da autonomia de decidir o que ser e fazer e não o que os outros querem. Mas, de nada adianta a 'liberdade para' (cantar, por exemplo) se não temos a 'liberdade de' (a alegria de cantar).

O leão, por sua vez, é a 'liberdade de' fazer o que quiser. Agora, a luta pela liberdade é contra o próprio condicionamento, é o aperfeiçoamento interior para se conseguir usufruir da liberdade exterior. É a liberdade psicológica e subjetiva, a 'liberdade do sim' da aceitação da vida.

E a criança nietzschiana representa, para o guru indiano, a liberdade intransitiva. Aqui a luta pela liberdade consiste em libertar os outros através do exercício criativo da própria liberdade (quando, cantando, mudamos sentimentos e situações). É a liberdade intersubjetiva da criatividade.

Reparem que, enquanto Campbell dá uma ênfase heroica e biográfica às três metamorfoses, Osho ressalta a tríade como diferentes perspectivas possíveis da liberdade de cada a cada momento. Em alguns aspectos, as duas interpretações são complementares; em outros, são contraditórias, o Leão como um 'sim para vida' e um 'não para as regras'. Outras interpretações poéticas e filosóficas são interessantes e acrescentam mais sentidos ao tema, como a música do rapper Gábe ou ainda a crítica de Clarissa Zelada - que compara as três metáforas niet-

zschianas aos heterônimos de Fernando Pessoa: Ricardo Reis (came-lo); Álvaro de Campos (leão), Alberto Caeiro; (criança).

Observando essas referências, penso em uma pedagogia para liberdade, uma forma de educar que leve em conta os desafios das três metamorfoses. Para tanto, é preciso pensar cada elemento dentro de seu contexto grupal e depois elaborar um desafio, um ritual de passagem representando as três metamorfoses. Mas, para não me referenciar apenas nas diferentes interpretações dos elementos simbólicos, procurei uma fundamentação mais lógica nos conceitos de solidariedade mecânica e orgânica de Durkheim (1978), na noção de inteligência coletiva de Pierre Levy (2000) e na teoria integral dos três níveis da Psicologia do Desenvolvimento (modelo Eu/Outro), definidos por Ken Wilber (2007): pré-convencional (ou egocêntrico), o convencional (ou altercêntrico) e o pós-convencional (ou holoscêntrico).

Imagine-se, por exemplo, em um jogo de futebol em que todos os jogadores de cada time atacam e defendem em bando sem nenhuma preocupação tática com as posições. Temos aqui uma situação de *anomia* ou caos. Mas, alguns padrões de cooperação parcial surgem, aos poucos. Para Durkheim, nas sociedades primitivas a consciência coletiva predominava sobre a individual e a *solidariedade* entre seus integrantes é *mecânica*.

E nesse contexto pré-convencional – em que os indivíduos disputam e colaboram sem regras - os mais fortes, os mais rápidos, os mais espertos prevalecem em detrimentos dos mais fracos, lentos e distraídos. O heroísmo do Camelo é baseado na força, na sua capacidade de ser altruísta em um universo egocêntrico.

No entanto, se o esquema tático do time tolher as habilidades pessoais, com cada jogador preso a uma posição e com jogadas sempre

previsíveis baseadas no desempenho físico, estaríamos em uma situação de *solidariedade orgânica* – aquela em que as duas formas de consciência – a individual e a coletiva – se mantiverem equilibradas, ou seja, que cada jogador dessa partida imaginária tiver uma visão de conjunto e alguma liberdade tática de movimento.

O universo convencional é baseado em regras iguais para todos, com exceções para garantir a equidade: “primeiro os mais velhos, as crianças, as mulheres, etc.”.

E o heroísmo do Leão é o de quebrar as regras, em ser egoísta em um universo altercêntrico.

Tabela de equivalência dos conceitos de Durkheim, Nietzsche e Wilber

SOCIABILIDADE	ORGANIZAÇÃO DA CONSCIÊNCIA	NIETZSCHE	KEN WILBER
Anomia	Consciência Coletiva < Consciência Individual	CAOS SOCIAL	
Solidariedade Mecânica	Consciência Coletiva > Consciência Individual	CAMELO	Pré-convencional ou Egocêntrico
Solidariedade Orgânica	Consciência Coletiva = Consciência Individual	LEÃO	Convencional ou Altercêntrico
Inteligência Coletiva	Consciência Coletiva + Consciência Individual	CRIANÇA	Pós-convencional ou Holoscêntrico

Fonte: Elaborado pelo autor

A noção de Levy (2000) de *Inteligência Coletiva* representa um nível de organização mais aperfeiçoado do que a solidariedade orgânica durkheimiana porque ao invés de um equilíbrio entre formas concorrentes de consciência racional entre o todo e as partes, ela representa sua interação em uma única consciência que, além de ser coletiva e individual simultaneamente, é também espontânea e intuitiva. Em relação ao nosso jogo de futebol, é quando o futebol deixa de ser técnico (individual) e tático (coletivo), para ser artístico; quando sem nenhum

planejamento anterior, armam-se tabelas de passes imprevisíveis e as jogadas acontecem como “se fossem por mágica”. Essa sinergia descentralizada e sincrônica é a inteligência coletiva.

E, nesse contexto pós-convencional, surge o protagonismo lúdico da criança.

A perspectiva de Ken Wilber é ainda mais evolucionista. Para ela, a humanidade está em estágio de desenvolvimento convencional (a democracia representativa) e caminha, através do desenvolvimento dos meios de comunicação, para um novo regime de cognição coletiva.

O brincar é uma atividade fundamental presente em todas as culturas. Walter Benjamin e Donald Winnicott pensam o lúdico como a base cognitiva do aprendizado. Outros como o historiador holandês Johan Huizinga acreditam no *Homo Ludens*, em um futuro em que o brincar retornará à centralidade, secundarizando as relações de força que herdou do *Homo Faber* e as relações de conhecimento do *Homo Sapiens*. Flusser (1998) caracteriza o ‘modo de ser brasileiro’ como um protótipo do *homo ludens*, um novo homem consciente de que joga com e contra outros; e de que outros jogam com e contra ele. A miscigenação nos fez ‘lúdicos’, um exemplo para outros povos.

Assim, a criança interior é o super-homem. O ser humano só conquista sua humanidade quando abandona as animalidades do Camelo e do Leão – através de desafios de força e de equidade. Ainda estamos a caminho da utopia tecno-lúdica, origem e destino da jornada do espírito em metamorfose. Educar para liberdade é formar protagonistas lúdicos.

O épico, o tragicômico e o feminino²

Introdução

Joseph Campbell (1990, 1995) levou as ideias de Jung aos campos da arqueologia, antropologia e história das religiões, que elaborou um modelo estrutural segundo o qual todos os grandes mitos fundadores das culturas humanas seriam, em última análise, uma única narrativa universal: o ‘monomito’ (ideia adaptado do romance *Ulisses* de James Joyce). Comparando diferentes mitologias, Campbell elaborou um modelo estrutural chamado de “Jornada do Herói”, em que o protagonista abandona a vida ordinária, mergulha no desconhecido e retorna à dimensão cotidiana. O modelo é composto de 3 fases e 17 momentos. E todas as histórias heroicas são na verdade a repetição dessa única estrutura narrativa.

O roteirista Christopher Vogler usou as teorias de Campbell para criar um memorando para os estúdios Disney, depois desenvolvido como o livro *The Writer’s Journey: Mythic Structure For Writers* (*A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Roteiristas*). Este trabalho influenciou os 10 filmes produzidos pela empresa entre 1989 (*A Pequena Sereia*) e 1998 (*Mulan*), além da trilogia *Matrix* das irmãs Wachowski. O padrão do monomito foi adotado também por George Lucas para a criação da saga *Star Wars*, tanto na trilogia original

2. Publicado pela PAULUS: Revista de Comunicação da FAPCOM, n. 12; 2023.

quanto suas “frequências”. Vogler faz uma adaptação reduzida da jornada de Campbell, mantendo as três fases narrativas e reduzindo as 17 etapas para apenas 12. Hoje esse modelo narrativo é referência para produção de vários filmes, romances, histórias em quadrinhos e narrativas heroicas. E também para análise dessas narrativas. Porém, além da redução, o protocolo Vogler usa a estrutura da jornada como um modelo de organização das narrativas, completamente dissociado da observação psicológica e do desenvolvimento pessoal de si próprio.

Campbell e outros acadêmicos, tais como Erich Neumann, além de descreverem as narrativas de Gautama Buddha, Moisés e Cristo em termos do monomito, também acreditam que na jornada como um rito de passagem da infância para a responsabilidade comunitária, como um processo pelo qual todos passamos mesmo que involuntariamente, principalmente agora, que a sociedade enfatiza o risco para engendrar aventuras, todos são heróis em jornada, em um “ciclo de iniciação” em sua trajetória do anonimato à consagração.

No entanto, Campbell ficou tão encantado com essa noção de jornada que não percebeu as mudanças que a narrativa de Jesus Cristo introduziu nesse encantamento das vidas heroicas. A jornada, na versão cristã, deixou de ser épica, tornou-se uma tragédia e o sacrifício substituiu parcialmente a consagração. Digo ‘parcialmente’ porque, como demonstramos adiante, as características da jornada do herói solar (Gilgamesh, Hercules, que lutam contra deusas da natureza) se sobrepõem ao herói trágico que se sacrificar pelos outros.

E, após a história de Jesus Cristo, *A Divina Comédia* de Dante, *Hamlet* de Shakespeare e *Don Quixote* de Cervantes também vão provocar mutações significativas nos elementos simbólicos dessa jornada

psicológica do protagonismo narrativo transmitida inconscientemente de geração em geração pela máquina mimética (GOMES, 2022).

O monomito heroico, além de dinâmico, é também imprevisível. De uma hora para outra, o protagonismo feminino insurgiu frente ao antagonismo da sociedade patriarcal. A jornada agora é da heroína (a jornada da alma, que também implica no lado feminino dos homens), inclusive na indústria do entretenimento.

A transmutação cristã

Porém, apesar de ter vários elementos simbólicos em comum (a morte e ressurreição), a jornada de Jesus é uma tragédia do ponto de vista narrativo e não uma narrativa épica e heroica. Além disso, o arquétipo do Messias é descendente (é a encarnação de Deus) e o do herói, ascendente (é o homem que se torna um semideus).

Mas, o heroísmo, para Campbell (1990, p. 141), é “o objetivo moral é o de salvar um povo, ou uma pessoa, ou defender uma ideia. O herói se sacrifica por algo”. Todos os heróis precisam passar por um ciclo de “morte” e renascimento por meio do sacrifício, físico ou espiritual, a fim de alcançar um objetivo. Os heróis em suas origens “morrem” como seres comuns em determinada passagem de sua história para retornar imortais. Melhor seria investigar os aspectos em que a história de Jesus NÃO se encaixa na jornada heroica, observando suas diferenças e inversões em relação às narrativas míticas. O herói mítico sai do mundo cotidiano, vai ao sobrenatural e retorna ao início no final. Ele supera obstáculos externos e dificuldades pessoais; sua narrativa sugere coragem e entusiasmo, tem um efeito de sentido que nos inspira à

ação e à conquista de nossos desejos. E a história de Jesus é uma história triste, que nos ensina a renúncia dos sentidos e do mundo material.

Então, enquanto o herói clássico sai do mundo ordinário, visita os reinos mágicos, morre e retorna ao cotidiano vitorioso; Jesus vem do reino espiritual, encarna no mundo material, morre e volta aos céus. Claro que também há a ressurreição e o paráclito, a promessa de retorno no fim dos tempos, mas esses ‘retornos’ ao mundo são diferentes do eterno retorno às origens da jornada tradicional.

“Dai a Cezar o que é de Cezar; e a Deus o que é de Deus”. Esse misticismo radical em relação ao poder institucional (presente em todo o Sermão da Montanha, por exemplo) foi utilizado pelo mesmo poder institucional como uma narrativa de colonização e incultação de culpa: o efeito de sentido da narrativa cristã na formação cognitiva do sujeito ocidental, a história de Jesus Cristo vista como um ‘modo de sujeição’ da jornada do herói, o dispositivo histórico do poder pastoral para ‘nos tornar iguais’ perante a Deus e ao Estado (GOMES, 2011a).

Talvez por achar Jesus muito submisso em relação ao mundo material e não concordar com a domesticação da vontade de poder pela consciência mística, o filósofo alemão tenha escrito o livro *Assim falou Zaratrusta* (2009), tentando propor um protagonista menos sofredor para a jornada do herói ocidental. Nietzsche projetava em Zaratrusta um messias movido pela alegria e pelo amor (e não pela culpa e pela renúncia ao desejo). Entretanto, a história de Jesus tem um importante efeito de sentido simbólico na formação cognitiva do sujeito, um impacto de transformação da jornada, que a de Zaratrusta (ou qualquer outra história), não tem. Ser sujeito é sujeitar-se. Sujeitar a própria vontade de poder. O cristianismo é, para o bem e para o mal, um dispositivo de sujeição, de nos tornarmos menos animais e mais humanos.

A Jornada passa a reproduzir o heroísmo trágico que se sacrifica para servir. O argumento contra a igualdade de Nietzsche (1998) surge de sua crítica ao judaísmo e ao cristianismo (a igualdade perante a Deus) e depois se estende à modernidade democrática (a igualdade perante a lei). A igualdade, para ele, é uma doutrina de escravos. Seguir regras é ser “um escravo sem senhor” e a horizontalidade é tratada como um artifício de dominação dos mais fracos sobre os mais fortes – que sacrificam sua liberdade em nome da igualdade. Liberdade entendida como vontade de potência humana resultante da morte de Deus.

Também Freud, ao postular o complexo de Édipo e considerar o cristianismo como um aperfeiçoamento perverso da neurose resultante do parricídio arcaico, estava se referindo a esta domesticação dos instintos e desejos na formação cognitiva do sujeito ocidental. O complexo de Édipo, da forma como foi posta em *Totem e tabu* (FREUD, 1990), afirma que a culpa de termos assassinado nosso progenitor em termos primitivos foi o que nos humanizou e que reproduzimos esse evento arcaico dentro do relacionamento familiar desde então. A psicanálise, no entanto, apenas reifica a culpa cristã em uma domesticação ainda mais perversa, o discurso confessional (FOUCAULT, 1982) e o regime de moratória ilimitada (DELEUZE, 1998). Para esses, seguidores da perspectiva de Nietzsche o cristianismo é um modo de sujeição, independente de gostarmos dele ou não.

Hoje tornou-se lugar comum a crítica ao cristianismo como algo desnecessário ao desenvolvimento do sujeito, mas há vários exemplos que validam a ideia de sua inevitabilidade. Uma narrativa relevante nesse sentido é a conversão ao cristianismo do psicanalista marxista W. Reich, em seu último livro, *O assassinato de Cristo* (1983). Ele entende a sujeição cristã do autossacrifício como um aprofundamento

da subjetividade necessário ao desenvolvimento, um mundo sem bode expiatório ou macho-alfa. Acontece que essa narrativa é tão trágica e aterradora, que os próprios cristãos (para não sentir a catarse e a culpa de matar seu salvador) precisam de um Judas para malhar durante a semana santa.

A vida de Jesus Cristo como narrativa é a história da maior injustiça de que se tem notícia. É uma narrativa em que o protagonista encarna o papel de bode expiatório cósmico e universal. Ele morreu para redimir os pecados do mundo, ou melhor: os nossos pecados. E essa narrativa teve e tem uma importância na colonização do mundo, na domesticação dos corpos e das almas. O papel que o cristianismo desempenha sobre os indivíduos apenas consolida e amplia tendências culturais mais antigas, vindas de comportamento sexual e alimentar ascético dos latinos (o cuidado de si) e dos helênicos (o uso temperante dos prazeres). Ao enunciar um ‘poder pastoral’, Foucault quis levar a crítica de Nietzsche à ideologia cristã às últimas consequências como um modelo de domesticação social das almas. Mas esse não era o objetivo principal; seu verdadeiro projeto era entender “como nos tornamos sujeitos”. Assim, como nosso objetivo aqui é compreender, através das narrativas e não da história da sexualidade, as mudanças simbólicas da estrutura da jornada.

Entre a cruz e a espada

Quando, nos primeiros versículos do décimo terceiro capítulo do Evangelho de João, Jesus lava os pés de seus discípulos, instaura-se uma nova forma de liderança e autoridade, uma nova conduta de poder se constitui tanto do ponto de vista ideológico como do organizacional.

Por isso, Foucault e os pensadores nietzschianos em geral dão tanta importância à crítica do cristianismo, porque ele representa uma nova conduta de poder, que, diferentemente da conduta do ‘príncipe’ maquiavélico não se baseia na força ou na ação sobre os corpos, mas sim na admoestação das almas e da subjetividade pelo espírito de rebanho (GOMES, 2010).

As duas condutas, a do Príncipe e a do Pastor, rivalizaram e se completaram por muitos séculos. Durante toda primeira metade da Idade Média, enquanto os padres condenavam os pecados e perdoavam os pecadores, salvando-lhes as almas, os soberanos puniam os corpos dos criminosos. Essa sobreposição entre o poder da Cruz e o poder da Espada equivale a novas transformações da jornada heroica: *Hamlet* de Shakespeare, *A Divina Comédia* de Dante e *Don Quixote* de Cervantes.

Hamlet é uma peça teatral trágico-dramática que, apesar de aparentemente laica, tem um forte componente espiritual. O mundo é governado pelo mal; o herói astuto, filho do pai espiritual traído e morto, desmascara o usurpador através da representação teatral. O texto discute a relação entre o poder, a loucura e a realidade. Porém, ao final da jornada, todos morrem – ou seja: a jornada heroica baseada no complexo de Édipo nos levará à autodestruição (GOMES, 2016).

Já o longo poema *A Divina Comédia* de Dante é uma síntese de toda mitologia anterior realizada na perspectiva cristã, não apenas a mitologia clássica dos gregos e romanos, mas das mitologias arcaicas, em que a visita ao Inferno e às regiões subterrâneas não era nenhuma novidade. As deusas Inanna, da Suméria, Istar da Babilônia, Deméter dos gregos, foram algumas das que desceram aos infernos para se tornarem senhoras dos três domínios (Céu, Terra e Inferno). Também, nos tempos patriarcais, vários heróis alcançaram a imortalidade descendo

aos infernos. Há ainda os livros dos mortos (egípcio, tibetano, entre outros) que relatam o percurso da alma após a morte e que também podem ser interpretados como narrativas iniciáticas. A ideia aqui é a da jornada da alma em busca da iluminação e de sua união com a alma gêmea e com o divino (GOMES, 2011b).

Enquanto Hamlet conspira espiritualmente contra o poder do mundo material e Dante trilha sua jornada pós-morte em outras dimensões, o romance de provérbios *Don Quixote de La Mancha*, o segundo livro mais lido do mundo, mostra um herói dividido entre dois mundos, o real e o imaginário. O herói torna-se um sonhador e um idealista. O protagonismo agora é corajoso e patético, digno de admiração e de pena. O adjetivo ‘quixotesco’ indica a disposição por lutar por causas impossíveis, de lutar contra ‘moinhos de vento’ e outros inimigos imaginários. E esse será o último modelo masculino de jornada heroica. Aliás, a Jornada do herói trágico não foi muito favorável as mulheres. Hamlet é uma narrativa misógina que deprecia o feminino (Ofélia se mata e a rainha Gertrudes é apenas uma peça decorativa). E Beatrice Portinari e Dulcinéia de Toboso, em Dante e Don Quixote respectivamente, são mulheres idealizadas, imaginárias, engendradas pela ideologia medieval do amor cortês. São histórias que inserem a narrativa do amor romântico dentro da jornada do herói, determinando um lugar secundário para o feminino.

Do sujeito trágico ao protagonismo feminino

A Jornada do Herói como processo iniciático é uma viagem eminentemente masculina, em um contexto cultural patriarcal. “Iniciação” é um rito de passagem em que um jovem torna-se membro adulto de

uma determinada comunidade. Nas lendas que expressam esses processos, os heróis são sempre homens, enfrentando situações masculinas: lutando pela justiça e pela verdade.

As mulheres, nessas histórias, correspondem ao Sagrado Feminino ou “anima narrativa”, isto é, a representação projetada dos valores femininos do narrador (mediação entre autor e leitor) no interior da narrativa. Com isso, elas são ou meras coadjuvantes, sequestradas pelo dragão e resgatadas para o casamento alquímico final, e/ou então se associam com o mal e seus vilões, dificultando a vida do herói. Há também histórias em que a mulher é a protagonista em um universo com valores masculinos - como no filme *Jogos Vorazes*, por exemplo. Contar uma história iniciática (uma jornada heroica) em que a mulher e os valores femininos sejam realmente os protagonistas, é uma necessidade cultural e uma tendência narrativa contemporânea. Por isso mesmo, Maureen Murdock ficou bastante decepcionada quando questionou Joseph Campbell sobre o papel do feminino na Jornada do Herói.

Em toda tradição mitológica, a mulher é. Tudo o que ela tem que fazer é conscientizar-se que está no lugar onde as pessoas estão tentando chegar. Quando uma mulher percebe esta característica maravilhosa, ela não fica confusa com a noção de ser um pseudo macho (MURDOCK apud MARTINEZ, 2008, p. 139).

Murdock não entendeu a resposta de Campbell, considerando-a machista no sentido de excluir as mulheres da jornada iniciática do autoconhecimento. Ou seja: as meninas não jogam esse jogo simbólico narrativo da transformação espiritual através de aventuras heroicas.

A pesquisadora Monica Martinez interpretou a resposta de Campbell de modo diferente (2008, p. 138-143): “o que Campbell quis dizer

foi que a mulher não deve se masculinizar para trilhar a jornada iniciática de um ponto de vista externo”. Segundo Martinez, “a mulher já é”, significa que a narrativa feminina é mais interior que exterior; lugar em que os homens estão. Foi, digamos assim, um galanteio antifeminista. Por outro lado, o episódio motivou a psicóloga na pesquisa de uma jornada mística feminina, com características próprias. Murdock pensa que o foco do desenvolvimento espiritual feminino é o de curar a divisão interna entre a mulher e sua natureza feminina. Ela elaborou uma estrutura de dez passos para representar esse processo feminino (MURDOCK apud MARTINEZ, 2008, p. 141).

Martinez quer adaptar a Jornada do Herói de Campbell às questões específicas da mulher (mais profundas e complexas que as masculinas); Murdock prefere formular o próprio processo: a Jornada da Heroína, um roteiro interior de empoderamento e consciência (MARTINEZ, 2008, p. 143). A jornada feminina é formada por dez etapas: Separação do feminino; Identificação com o masculino; Estrada de provações; O sucesso ilusório; O “não” das mulheres fortes; A iniciação e inclinação à Deusa; Reconexão com o feminino; Cura da divisão mãe/filha; Encontro do masculino interior; Além da dualidade.

Conclusão

Mimese e simulação (GOMES, 2015) é uma problematização sobre o herói trágico e a construção histórica e narrativa de um sujeito protagonista/narrador, em luta contra as estruturas narrativas do tempo, personificada na reinvenção contemporânea do mito das três moiras do destino, as tecelãs da intriga, arqui-inimigas do anti-herói pós moderno.

Porém, nos últimos anos, o protagonismo tornou-se feminino e a sociedade patriarcal tornou-se a antagonista de grande parte das narrativas.

Hoje percebe-se que não é suficiente que as mulheres se tornem protagonistas das próprias vidas, elas têm também que contar as próprias histórias. O sagrado feminino não aceita mais seu antigo papel (de par romântico e refém do vilão) e torna-se também protagonista/narradora de sua identidade e de suas narrativas. A jornada da heroína cria um roteiro de desenvolvimento interior (inclusive e principalmente para os homens e/ou para os protagonistas masculinos). O que é realmente importante é mudar (e/ou conjugar) os valores masculinos (a conquista do poder, a justiça e a verdade acima dos interesses) por valores femininos (o cuidado, a solidariedade, a afetividade) e não simplesmente trocar o gênero dos protagonistas.

Identidade cultural e dupla consciência

Introdução

A noção de ‘dupla consciência’ surgiu em um contexto de luta contra o racismo no livro *The souls of black folk*, de 1903 (DU BOIS, 1970) e até hoje é importante para definir a situação ambígua das pessoas negras nas Américas. Mas, a contribuição é universal e também pode ser aplicada a outras condições de dissociação entre vida biológica e vida cultural.

Interessa-nos, principalmente, as abordagens que colocam a questão da dupla consciência do ponto de vista da colonização latino-americana, como um conflito psicológico entre o eu-colonizador e o eu-colonizado (GONÇAVES, 2014; 2016).

A dupla consciência negra

Du Bois foi o primeiro doutor em ciências sociais negro, ativista dos direitos civis, militante socialista, sociólogo pan-africanista, autor e editor de vários livros e fundador de uma das mais importantes organizações negras da história americana, a *National Association for the Advancement of Colored People (NAACP)*.

Apesar de sua sociologia engajada e de seu ativismo, Du Bois, no entanto, não nunca foi comunista nem marxista. Era admirador (e admi-

rado por Max Weber) e é possível que a categoria de ‘dupla consciência’ seja derivada da distinção entre juízos de fato e de valor e que sua conduta como sociólogo e militante seja inspirada pelo livro *Ciência e Política*, duas vocações (WEBER, 1970).

Para ele, a dupla consciência de ser negro e de ser americano é resultante de uma dialética entre a conquista da igualdade e a integração da população negra como cidadã, ponto de vista representado por Martin Luther King; e a ênfase no resgate e construção da identidade cultural própria, defendida por Malcolm X. Luther King enfatizava os direitos civis e a cidadania americana para todos os afrodescendentes, materializada no direito ao acesso de banheiros, escolas, transportes e espaços públicos – em pé de igualdade com os americanos brancos. Já Malcolm X defendia a criação de uma comunidade negra americana e a reafirmação simbólica dos negros americanos como identidade cultural.

E a noção de dupla consciência abrange as duas demandas: o direito à igualdade individual e o direito à identidade coletiva própria. O “mundo dos brancos” convive com o “universo negro” como sendo dimensões culturais de uma mesma realidade social.

Hoje, a noção de dupla consciência é aplicada em estudos sobre o Facebook (OLIVEIRA, 2014), observando a relação entre o ‘mundo off-line’ e o ‘virtual’. Há dupla consciência em Platão (os mundos sensível e inteligível, o lado de fora e de dentro da caverna), em Aristóteles (a física e a metafísica) e até em Marx (consciência de classe em si na infraestrutura e consciência de classe para si na superestrutura). Há sempre uma consciência-percepção do mundo objetivo e uma consciência simbólica de suas interpretações.

Porém, o trabalho que ajudou a popularizar a noção de dupla consciência duboisiana e a consolidá-la no contexto da desigualdade social

da colonização foi *O Atlântico Negro – modernidade e dupla consciência* (2001) de Paul Gilroy. O livro é uma viagem marítima pelo mundo das populações negras do Atlântico e a formação de uma cultura global mestiça de várias etnias africanas e americanas nativas. A dupla consciência, nesse caso, se refere à formação e à convivência entre culturas tradicionais dominadas e a modernidade ocidental dominadora.

O conceito de identidade cultural

A identidade é o ‘*invólucro da consciência*’, uma mediação entre a percepção de si mesmo e da relação de si com os outros. Ela funciona como uma máscara, construída através de escolhas recorrentes e preferências automatizadas. Quanto maior a identidade, menor a consciência e a liberdade de decidir ‘sim’ ou ‘não’ no momento presente, sem escolhas antecipadas ancoradas em crenças e/ou na experiência passada. A ideia de Identidade Cultural, seguindo esta lógica, é uma representação de pertencimento a um grupo diante de outros, em que a dupla consciência opera excluindo e incluindo elementos simbólicos. A identidade cultural é a forma externa; a dupla consciência, o conteúdo analógico, o sentido intersubjetivo.

Toda identidade é uma dupla operação de inclusão (de produção de um reflexo singular do mundo universal) e de exclusão (de reprodução de diferenças). Há identidades mais inclusivas em sua forma de ser e outras que se fortalecem naquilo que elas não são.

Mas, toda identidade tem, em maior ou menor grau, essa dupla operação simbólica de abertura e fechamento. “A identidade é uma luta simultânea contra a dissolução e a fragmentação; uma intenção de devorar e ao mesmo tempo uma recusa a ser devorado ...” (BAUMAN, 2005, p. 83-84).

Há um grande número de teóricos que definem ‘Identidade’. Existem duas concepções distintas do conceito: a identidade social e a auto identidade. A primeira se refere às características atribuídas a um indivíduo pelos outros, em vários níveis (a nacionalidade, a classe social, a profissão). A identidade aqui é compreendida como um sistema de representação das relações entre indivíduos e grupos, que envolve a partilha de bens simbólicos (a língua, a religião, as artes, o trabalho, os esportes, as festas) e a exclusão de outras características.

A identidade social é o social refletido em cada indivíduo ou o conjunto de coerções e restrições modeladoras da subjetividade. Este conceito é utilizado pela sociologia durkheimiana e pelo estruturalismo. Já a auto identidade (ou identidade pessoal) é uma imagem que atribuímos a nós mesmos e à nossa relação individual com a sociedade e com o meio ambiente. E esse diálogo do mundo interior com o exterior molda o sujeito que se forma a partir de suas escolhas no decorrer da vida. A sociologia compreensiva weberiana e seus diferentes seguidores (Schult, Goffman, Giddens, entre outros) é a principal adepta dessa definição.

A ‘identidade cultural’ é resultante de uma dialética entre a identidade social imposta e a auto identidade criativa, entre as estruturas objetivas e a imaginação. Há também um consenso de que as identidades eram mais espaciais e fixas; porém, com a globalização, as regiões passaram a interagir mais e as identidades parcialmente se desterritorializaram.

Bauman (2005, p. 30) afirma que a questão da identidade só se coloca a partir do aumento do intercâmbio cultural e do declínio da identidade geográfica. O auto reconhecimento só faz sentido frente ao diferenciado. Até os anos 70, o imperialismo cultural e a destruição das identidades locais foram amplamente denunciadas por autores marxistas simpáticos à noção de cultura popular. Bourdieu (2007) afirma que os meios de co-

municação, principalmente a TV, está promovendo uma padronização cultural em massa, num ato expresso de violência simbólica.

Nos anos 80 e 90, Stuart Hall (2002) contesta essa tese de que a globalização promova a padronização cultural em massa, ressaltando que os indivíduos não são consumidores passivos e que é preciso considerar os usos e apropriações que eles fazem dos bens culturais. E a proatividade dos consumidores teria como consequência um mundo de culturas heterogêneas e híbridas (CANCLINI, 2000).

Assim, a globalização não é uma mera homogeneização das representações culturais e identitárias locais. O que está em curso é um redimensionamento, ou fragmentação dessas identidades, até então tidas como fechadas e homogêneas. Uma cultura será mais ou menos homogênea em função da proatividade de seus adeptos. Uma cultura de pessoas passivas será facilmente uniformizada pela globalização cultural, enquanto uma cultura de pessoas participativas preserva suas tradições. Porém, na prática, todas as culturas são ‘glocais’, isto é, híbridas em diferentes graus de combinação (GOMES, 2018).

A dupla consciência latino-americana

Gonçalves (2014, 2016) estuda a dupla consciência latino-americana resultante do “tensionamento estrutural entre *colonialidade do poder e mestiçagem crítica*”. Colonialidade do poder (QUIJANO, 2005) é “a matriz do pensamento e das práticas sociais próprias ao mundo do colonizador: o racismo, controle do trabalho, dominação de gênero, colonização da natureza e pensamento eurocêntrico”. E a matriz do colonizado é, para Gonçalves, “a mestiçagem crítica”.

A partir da estrutura cindida entre as duas matrizes de pensamento – colonizador e colonizado – a formação latino-americana estabelece uma dupla consciência histórica. Desde o início da colonização – momento de convulsão extrema que deu origem à modernidade – já está presente a oposição entre, de um lado, a *colonialidade do poder* – matriz de pensamento do colonizador – e, de outro, a *mestiçagem crítica*, matriz de pensamento que caracteriza os processos de resistência dos povos colonizados. Essa duplicidade, o tensionamento e o conflito entre essas duas matrizes, é a estrutura dinâmica que caracteriza a formação das populações do continente em sua reprodução social e em sua intersubjetividade. Está presente nas relações, nos afetos e no pensamento da população do continente.

Existem, na teoria, dois extremos.

Há lugares que fomos completamente colonizados, em que não temos nenhuma característica cultural que nos defina e diferencie dos outros. Mas, há um preço: o complexo de viralata, ver o mundo e a si próprio através dos olhos do outro-colonizador, varrendo para o inconsciente seu ‘eu colonizado’ e sua submissão servil ao exterior.

Esse ponto de vista equivale ao *etnocentrismo epistemológico*, em que a ciência ocidental se sobrepõe aos saberes de outras culturas, que a modernidade global se sobrepõe às tradições locais.

Como também há lugares em que, ao contrário, o ‘eu colonizador’ é que é escondido (e demonizado), e o ‘eu colonizado’ é exaltado, através do nacionalismo e do regionalismo. Na maioria desses casos, a defesa radical da identidade territorial colide com valores universais de idosos, mulheres e crianças. A identidade cultural fechada gerou o fenômeno do populismo e da manipulação das identidades populares. E hoje gera o fenômeno das ‘bolhas ideológicas’ das redes sociais.

Esse é o *relativismo identitário*, celebrado pelo slogan “Cada um no seu quadrado”. Na prática, há uma luta entre a identidade imposta e a auto definida, com resultados em diferentes graus, arranjos (de inclusão e exclusão de elementos simbólicos) entre o imposto e o exposto, entre o social e o pessoal, entre o arbitrário e o subversivo.

Mas, há também um terceiro termo produzido pela dupla consciência: *a mestiçagem crítica, a resistência criativa à aculturação colonizadora*.

Dupla consciência à brasileira

Em *O povo brasileiro*, Darcy Ribeiro (1996) afirma que a identidade brasileira é singular em relação a de outros povos colonizados; tanto em relação aos povos testemunhais (andinos e mexicanos), que guardam os traços distintivos de antigas civilizações Inca e Maia; como também em relação aos povos em que as características culturais dos colonizadores passaram a ser dominantes, como os canadenses. Nos povos em que a identidade étnica nativa é forte (como na Bolívia e México, por exemplo), há uma rejeição popular da cultura colonizadora. Já nas culturas em que a identidade nativa é fraca, todos se consideram descendentes dos colonizadores.

No primeiro caso, há uma rejeição da cultura colonizadora e uma adesão à identidade local; no segundo, há não apenas uma aceitação, mas, sobretudo, uma identificação cultural da população nativa com a cultura colonizadora racista, misógina e violenta.

A cultura brasileira, nessa concepção, nem rejeita (fechando-se em uma cultura de resistência popular) nem se identifica (reproduzindo os valores externos) com o colonizador. Há uma identidade cultural ‘não definida’, permitindo que o povo brasileiro se reinvente com dois resul-

tados: o *bricoleur* das elites e a ningüendade das massas. Por um lado, as elites ‘devoram antropofagicamente’ o colonizador. Mas, por outro, há também uma massa amorfa de bastardos sem rosto, em um estado permanente de apatia indiferenciada: uma multidão de anônimos sem rostos formada por pardos, morenos, mulatos, cafuzos e mais cinquenta e tantos tons de cinza.

O preço da criatividade rebelde das elites é pago com a descaracterização cultural das massas, com o apagamento da identidade local e a uniformização do consumo. A essa qualidade de assimilação e reinvenção cultural, Darcy Ribeiro dá o nome de ‘ningüendade’ – a identidade da não-identidade, a cultura do zé ninguém, aquele que não se reconhece na imagem do outro, nem também ousa elaborar uma imagem própria.

A cultura brasileira é um projeto aberto ao que está por vir e não uma referência simbólica do passado sobre à atualidade. ‘Um povo sem memória, mas com grande esperança’. Assim, miscigenação não nos torna iguais nem nos faz um mix de qualidade culturais e defeitos étnicos. Ela é uma apenas identidade vazia ou quase: “o país do futuro” e um eterno “gigante adormecido em berço esplêndido”.

Em uma perspectiva histórica mais ampla, existem também vários autores que sugerem que a modernização cultural brasileira não foi autêntica, mas “para inglês ver” – como se diz popularmente. Por detrás de uma identidade de fachada moderna, continuamos ‘índios’ afetuosos e idiotas: “cordiais” (BUARQUE DE HOLANDA, 1987); culturalmente corruptos, que não distinguem entre a esfera pública e a vida privada de sua família (FAORO, 1979); ou ainda pessoas sem igualdade individual, que dão um ‘jeitinho’ para se colocar acima de todas as regras (DAMATTA, 1997). Para esses autores, o colono português no Brasil foi mais promiscuo, sentimental, já era mestiço de várias etnias,

católico por conveniência, preguiçoso, socialmente irresponsável e outras tantas características responsáveis por nossa desgraça cultural: a inautenticidade moderna.

O sociólogo Jessé Souza (2000) é o principal crítico desta forma de pensar, a que chama “sociologia da inautenticidade”. Ela está enraizada no senso comum e é polinizada através da própria cultura brasileira, de forma ideológica, para perpetuar sutilmente nossa submissão e inferioridade em relação à modernidade ocidental, o nosso tão propalado “complexo de vira-lata”, de identidade com os colonizadores sem se perceber colonizado.

Em sua crítica à sociologia da inautenticidade, Souza se aproxima de Gilberto Freire e Darcy Ribeiro. Enquanto Freyre coloca a miscigenação étnica como fator central da cultura brasileira, Ribeiro sugere a dupla consciência como produto histórico desta miscigenação. Souza se aproxima desses autores por eles não priorizarem o papel da herança ibérica maldita e entenderem a miscigenação como um fator positivo da singularidade brasileira, mas deles se distancia em função de seu foco fechado sobre a questão escravista e da desigualdade social como questão central.

A crítica de Souza contra a inautenticidade de nossa modernidade ajuda a entender o Brasil a partir de suas particularidades, como resultado de um processo histórico singular e seletivo de desenvolvimento encoberto e naturalizado por nós mesmos no senso comum. Por outro lado, não há um diálogo com a mestiçagem crítica e com seus autores. O próprio Souza parece não assimilar (como poderia) os autores que critica, subentendendo um ponto de vista identitário-marxista.

Tradição e modernidade

A dupla consciência colonial expressa um conflito entre modernidade e culturas tradicionais. Para quem é colonizado, a identidade moderna exclui o que é pessoal, antigo, tradicional, e deseja incluir tudo que for novo, urbano, tecnológico, sempre de modo uniformizado e universal. Ser moderno mais do que ser progressista e laico, significa ter uma visão objetiva de si como produto da sociedade industrial; é acreditar que a natureza e o corpo são máquinas biológicas; é viver em um universo mecânico formado por coisas e objetos, é acreditar que vive em uma bola de pedra que gira em torno de uma bola de fogo.

As identidades culturais modernas são domesticações simbólicas das antigas identidades tradicionais, colonizações cívicas das mitologias locais. A identidade nacional, ancorada no estado territorial, é expressão principal deste auto reconhecimento de modernidade. Geralmente, as identidades nacionais modernas são permeáveis a elementos simbólicos distantes e rejeita os elementos culturais próximos de seus vizinhos.

Ser moderno é viver voltado para o futuro, enquanto as tradições são identidades voltadas para o passado. A identidade moderna implica no risco de escrever a própria história, na dúvida sistemática, no ‘universal-cosmopolita’ dos grandes centros urbanos, a identidade indefinida das massas culturalmente industrializadas.

Para Giddens (2003), a tradição é uma flexibilidade entre o passado e o presente, em que a memória formata o acontecimento que confirma a lembrança passada. A modernidade é uma flexibilidade entre o presente e o futuro simulado, levando ao desencanto simbólico das relações sociais e à indução ao risco (e à aventura – acrescento).

A dupla consciência é a percepção das duas flexibilidades, do futuro moderno e do passado tradicional.

Giddens não acredita na secularização absoluta das tradições e sim que a modernidade convive com o poder simbólico de modo diferente. Ao contrário, o que agora chamamos de tradição é algo inventado há pouco tempo pela própria modernidade. A reflexividade moderna funciona em conjunto com bolsões da reflexividade tradicional.

No Brasil, nos anos 1920, surgiram dois projetos de identidade moderna: a antropofágica e a nacional-popular. A modernidade do ponto de vista cultural, o movimento modernista, primeira forma de expressão da classe média urbana republicana, pode ser subdividido em dois comportamentos distintos em relação à produção de bens simbólicos: o antropofágico e o nacional-popular.

O antropofágico, formalizado por Oswald de Andrade, ou a vertente da vanguarda estética brasileira de produzir uma cultura de exportação a várias outras manifestações culturais (Hélio Oiticica, a Bossa Nova, a poesia concreta, o cinema novo, o tropicalismo) mais preocupadas em se sincronizar ao cenário cultural internacional do que produzir uma identidade nacional-popular. Em oposição a esta vertente oswaldiana da modernidade brasileira, coloca-se o projeto iniciado por Mario de Andrade e pelos artistas inspirados pelas temáticas regionais e sociais (Graciliano Ramos, Jorge Amado, entre tantos). Entretanto, tanto os dois projetos de produção simbólica das classes médias urbanas (o antropofágico mais voltado para as elites e o nacional-popular mais voltado para os trabalhadores) acabaram absorvidos pela industrialização cultural das massas, ou melhor, através da segmentação em públicos alvos específicos (o cult, o diet, o pop, o popular) a partir da contracultura.

Thompson (1998) também considera equivocada tanto a tese de que a cultura moderna e a ciência superaram definitivamente as tradições como a ideia de que a modernidade e a ciência são apenas tradições contemporâneas que não se reconhecem enquanto tal. Há um terceiro ponto de vista, em que o saber tradicional se modificou com a comunicação mediada, mas que ainda sobrevive na vida moderna através de várias formas simbólicas.

Para demonstrar seu ponto de vista, Thompson faz uma distinção operacional em quatro aspectos indissociáveis da tradição: hermenêutico, normativo do cotidiano, legitimador do poder e identificador cultural.

– No aspecto normativo, a tradição é um sistema de normas que orienta a Ação Social segundo o passado. De forma que as rotinas reproduzem a memória e a memória produz as rotinas cotidianas.

– No aspecto legitimador, a tradição é também ideologia que autoriza o exercício do poder. Thompson, nesse ponto, segue Weber, que crê no declínio da legitimidade tradicional e o predomínio da legitimidade legal (através de leis e regras) e da nova legitimidade carismática (através da personalidade e do magnetismo pessoal) gerada pela mídia.

– No aspecto hermenêutico, a tradição é uma estrutura de interpretação. Assim, pode-se dizer que a ciência é uma tradição de interpretar os acontecimentos como fatos objetivos.

– E no aspecto de identificador, a tradição é ainda um fator de auto formação cultural de identidade coletiva e individual, do *'Self'* de um determinado grupo ou população. E a identidade de pertencimento territorial, profissional e/ou religioso.

Segundo Thompson, a modernidade global acabou com os aspectos Normativo e Legitimador das tradições, mas os aspectos Hermenêuti-

co e Identificador Cultural permanecem vivos ideologicamente na cultura moderna (THOMPSON: 1998, p. 165).

O simbólico tradicional não normatiza mais o cotidiano nem legitima autoridades impostas pela força, mas continua vivo como sistema de interpretação (a mídia) e formação cultural (a escola). Thompson dá destaque, principalmente, à mudança do aspecto identificador e ao fato de que a nova experiência do Eu (Self) em um mundo mediado apontar para uma nova ancoragem das tradições: a cidadania global. A comunicação mediada globalizada torna o processo de auto formação dos indivíduos muito mais aberto e reflexivo que na relação face a face. Por outro lado, ela troca a experiência vivida pela experiência mediada, gerando uma situação antes inexistente, um ambiente artificial de agentes e públicos não-presenciais.

A dupla consciência está agora se ‘glocalizando’: se tornando planetária (consciência de espécie em relação ao meio ambiente) e comunitária (consciência de grupo superando o comportamento de rebanho).

Dupla consciência pós-moderna

Einstein elaborou as teorias da relatividade, postulando a ‘posição relativa do observador em relação a uma referência comum’ do ponto de vista epistemológico. O tempo contínuo tal qual percebemos, por exemplo, só é percebido como tal dentro da órbita da terra. Se o observador estiver na lua, perceberá que o tempo cronológico é resultante do movimento de rotação da terra. Para Einstein o tempo só é contínuo na velocidade da luz, tudo abaixo da velocidade da luz é simultâneo e relativo à posição do observador dentro do universo. A luz não é só uma velocidade constante, é também uma medida de tempo e de distância (tal planeta

está a tantos anos-luz daqui). Maturana (2001) adaptou essa noção (de observador relativo) para as ciências biológicas, afirmando que há ‘objetividades entre parêntesis’ (indicando a consciência de que existem outros pontos de vista) e a ‘objetividade sem parêntesis’ (que não percebe os outros, apresenta sua percepção como universal e absoluta).

Deleuze & Guattari (1995-97) adotaram a simultaneidade e a relatividade da física teórica, negando a história como o desenvolvimento dos acontecimentos e a universalidade do projeto científico do ocidente. Para eles, toda totalidade é totalitária, porque espelha um único ponto de vista, mil platôs não formam uma montanha e o mundo é um conjunto de partes sem o todo.

No esteio dessa crítica radical ao etnocentrismo científico ocidental, várias formas de pensar relativistas surgiram, não apenas saberes tradicionais midiaticizados, mas também os que reivindicam um olhar científico de gênero e de etnia. Uma descrição de mundo feita a partir de sua identidade e não da identidade imposta do colonizador.

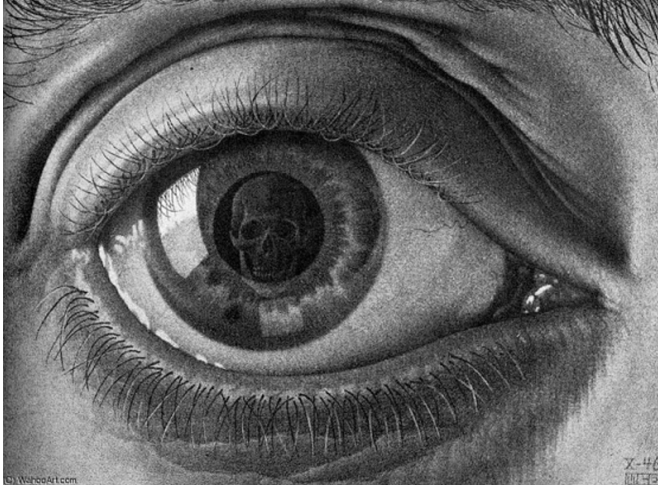
Outros autores contemporâneos, como Edgar Morin (2001) e Pierre Levy (1999), compreendem o legado de Einstein de modo não relativista. Levy recorre ao termo ‘Universal sem totalidade’ para definir a essência da cibercultura. Morin diz que universo não forma uma totalidade (uma unicidade objetiva), mas sim uma complexidade (um conjunto sempre incompleto de realidades relativas). Cada um tem sua cultura, mas a natureza é universal. A cultura global é formada por fragmentos que espelham dentro de si uma totalidade inexistente no exterior.

Temos, assim: a ciência etnocêntrica/cultura moderna; o identitarismo relativista em suas diversas formas; e a mestiçagem crítica e o pensamento complexo. A ciência, nessa terceira posição, não é nem objetiva como quer o etnocentrismo nem subjetiva como pensa o identi-

tarismo relativista, e sim baseada na observação intersubjetiva aberta, no consenso circunstancial das interpretações. Essa nova ciência não se preocupa em validar ou refutar saberes tradicionais ou identitários, mas sim em explicar como e porque esses saberes (a astrologia ou a homeopatia, por exemplo) funcionam. A questão é ter uma cosmovisão mais abrangente e interdisciplinar possível ao invés de tentar forçar o universo a se enquadrar as nossas teorias, sejam coloniais.

Esse terceiro termo, nasce do conflito entre os dois primeiros, da transformação do choque das identidades pela dupla consciência.

O poder em aforismos curtos



Brevíssima história do poder

Poder significa capacidade, mas também dominação. Poder como dominação significa impor uma vontade à outra, mesmo que esse não a deseje. A vontade pode ser imposta pela força ou de forma legítima, pela autoridade. Max Weber (1992) distinguiu três formas de dominação legítimas: a dominação tradicional (a ação social motivada por valores), a dominação legal (a ação social orientada por objetivos e regras) e a dominação carismática (quando a ação social é orientada pela admiração à personalidade). Talcott Parson vai instituir a noção de ‘autoridade’ em oposição funcional a categoria de ‘poder’, enfatizando

o lugar da estrutura social enquadrando a ação e seus conflitos em um novo patamar. Lebrun (1999) inverte essa oposição estrutural-funcionalista, ressaltando que é o poder histórico do estado (da soberania, do Leviatã de Hobbes) que configura a autoridade institucional.

É o poder que se legitima como autoridade ou é a posição social que confere o poder?

Anthony Giddens (1997) revisa esse debate entre os que acreditam que a dominação através da força e do medo antecede à autoridade (Platão, Maquiavel, Marx) e os contractualistas (Aristóteles, Rousseau) e neocontractualistas (Mauss, Lévi-Strauss, Bourdieu), que defendem a primazia da autoridade/capacidade (do vínculo social através da cooperação grupal) sobre o poder. E, para ele, ninguém ainda deu a última palavra e o debate está longe de acabar.

Manda quem pode, obedece quem tem juízo.

Quem dá ordens é quem tem poder, seja o poder de dominação ou de capacidade. Há um duplo sentido no ditado. O primeiro é poder-capacidade. Comanda quem é capaz de comandar, é comandado quem reconhece seus limites. Mas, há também o poder entendido como dominação: manda quem tem força para tal, quem for sensato se submete. Em ambas interpretações, a competência de ordenar é resultante do atributo de poder fazê-lo (pela força ou de forma legítima). O ditado nos mostra as duas faces do poder, ou pelo menos, as duas formas principais pelas quais ele é compreendido: a da imposição pela força e o da submissão voluntária.

E Antonio Gramsci (1982) transformou essa oposição entre o Poder e a Autoridade, inspirado na polaridade maquiavélica do Medo e do Amor, na contradição dialéctica entre Coerção e Consenso: obedecemos às instituições pela ilusão da ideologia e pela opressão da violência

social. O poder teria um braço violento (o aparelho repressivo) e outro simbólico (formado por igrejas, escolas, meios de comunicação). Daí surgiram as ideias de um poder mais ‘hard’ e de um poder mais ‘soft’.

A subjetivação do poder

O poder microfísico de Michel Foucault não é propriedade de uma classe ou grupo social e não está centralizado no Estado. Ele não visa necessariamente a manutenção da exploração, é uma forma de vontade coletiva de todos sobre o corpo de cada um, composto por técnicas, táticas, disciplinas. O poder foucaultiano é uma estrutura perversa de comportamento que nos forma e machuca; não é uma forma de organização das instituições e/ou do estado de se fazerem obedecidos. O poder microfísico também não tem a dialética entre Coerção e Consenso, alternando amor e medo como imaginou Gramsci inspirado em Maquiavel.

Como explicou Deleuze (2005), o poder não pertence a nenhum grupo e não pode ser tomado; ele não é local nem global; não funciona ora por violência e ameaça, ora através do afeto e do elogio como dita a tradição maquiavélica; toda ideologia é coercitiva e todo ato de força é ideológico. Pode-se dizer que Deleuze faz uma leitura muito anti-marxista de Foucault, mas, a verdade é que ele mostra uma nova forma de ver a imposição das vontades, o poder microfísico (FOUCAULT, 1982).

Outro erro frequente em relação a Foucault é pensar que as relações de poder são discursivas. Não são. Elas estão inscritas nos discursos, mas residem além de toda linguagem, na correlação invisível de forças e vontades políticas. O biopoder não é performance ou atos da fala que possam ser analisados - como acredita Judith Butler (2013).

Passados algumas décadas, pode-se agora distinguir três momentos no pensamento de Foucault:

- A fase da arqueologia dos saberes científicos, jurídicos e clínicos, presente em seus primeiros livros (1961-1975);

- A genealogia do poder microfísico (ou a passagem da punição cruel para a punição pedagógica), expresso nos livros *Vigiar e punir* (em 1975) e *A vontade de saber* (em 1976);

- E, nos últimos anos de vida (1977-1984), a fase da estética da existência e da hermenêutica do sujeito, em que passa da concepção de ‘governo dos outros’ (ou biopoder) para a de ‘governo de si’ (ou ‘poder pastoral’ que cuida de cada um), em que ele repensa seus trabalhos anteriores à luz de uma visão mais ampla da subjetividade.

Tabela 1: Livros e projetos do percurso de Foucault

LIVROS (datas de publicação original)	PROJETOS
História da loucura (1961) As palavras e as coisas (1963) O Nascimento da Clínica (1966)	ARQUEOLOGIA DO SABER (formas x forças)
Vigiar e punir (1975) Vontade de saber (1976) Microfísica do poder (coletânea brasileira, 1979)	GENEALOGIA DO PODER (ou o lado de fora)
A hermenêutica do sujeito (1982) O uso dos prazeres (1984) Cuidado de si (1984)	ESTÉTICA DA EXISTÊNCIA (ou lado de dentro)

Fonte: elaborado pelo autor

Em seus primeiros trabalhos, Foucault irá se definir pelo método arqueológico e estudará prioritariamente o ‘saber’. Entretanto, este saber será sempre um duplo de uma determinada correlação de forças. Daí o primado do ‘dizer’ sobre o ‘ver’, dos enunciados sobre as formas não-discursivas, uma vez que a linguagem tem um sentido e este sentido é politicamente imposto.

Assim, para desvendar o verdadeiro sentido deste saber duplicado seria necessário construir uma genealogia do poder. Este projeto foi iniciado em *Vigiar e punir* (2009). As instituições carcerárias e o direito penal são o pano de fundo para a construção de uma analítica do poder. Tratava-se então da ‘emissão e distribuição de singularidades, dos vetores não estratificados que agem através do saber, vindos do lado de fora’. Já na conclusão de *A Vontade de saber* (1982), o manicômio, a clínica, o presídio e toda arqueologia descontínua das instituições explica a mudança na forma através da qual o poder se exerce: do poder baseado na morte e na punição exemplar para o poder das punições simbólicas e administrativas.

A cumplicidade involuntária de Foucault com o poder foi denunciada impiedosamente por Jean Baudrillard (1986). Para ele, ao descrever o poder englobando as resistências, Foucault teria anulado qualquer possibilidade de mudança estrutural da sociedade. Outros consideraram que Foucault ‘regrediu ao estruturalismo’, elaborando uma analítica do poder como um formalismo atemporal duplamente sem sujeito: sem agentes nem intérpretes.

Em seus últimos livros, mesmo sem responder diretamente às críticas, Foucault adota uma mudança importante: o ressurgimento da subjetividade, do ‘lado de dentro’, não como uma entidade consciente, mas como uma auto referência diante do poder e dos seus duplos, os discursos. Foucault agora estuda “o modo como um ser humano se transforma em sujeito”. Sujeito, tanto no sentido de ‘submetido a outro por controle e dependência’, quanto no sentido de ‘consciência, identidade de si’.

E é para escrever uma história do sujeito que Foucault irá detalhar esses confrontos de resistência entre as pessoas e essa ‘racionalização

excessiva' da sociedade. *O uso dos prazeres* (1984) e *O cuidado de si* (1985) são os livros principais dessa última etapa, em que não se estuda mais os discursos ou as relações de poder, mas a procura de um 'lado de dentro', do controle de si. Deleuze sustentará que o 'Si' no final da *História da sexualidade* não é um retorno ao sujeito antropocêntrico do conhecimento assassinado em *As palavras e as coisas*, mas sim uma evolução 'para dentro', uma 'dobra' que amplia ainda mais o campo de investigação foucaultiana da crítica política para construção da subjetividade.

O importante aqui é ressaltar que o saber, o poder e sujeito não são simplesmente fases temáticas do pensamento de Foucault, mas também três níveis de abordagem (o sujeito do lado de dentro, a mediação da linguagem e a correlação de forças externas) e que o poder em Foucault não é um objeto em si, são relações de poder que transcendem a organização institucional; são imanentes aos discursos; formadas na luta invisível entre as vontades de poder.

A princípio, Foucault imaginou identificar as origens desse poder 'da razão perversa' na história das instituições e práticas sociais dos últimos trezentos anos da Europa, mas já no final da vida ampliou sua pesquisa até os gregos e a passagem do 'governo dos outros' (ou biopoder) para o 'governo de si' (ou poder pastoral). E é essa transição que ele procura compreender: de uma política imposta pela força da violência para uma política auto impositiva, de um poder físico para um poder mental.

Psicopoder

O poder pastoral é aquele que prefere o consenso à coerção? Não ou em parte. Observando as mudanças históricas qualitativas no sistema de punições e castigos, segundo Foucault e Deleuze, pode-se esboçar o seguinte quadro:

Tabela 2 – Sistemas de punição segundo Foucault e Deleuze

SOCIEDADE	PODER
Sociedades de soberania	Poder do estado como extensão do corpo do rei
Sociedades disciplinares	Poder a partir do confinamento e duração
Sociedades de controle	Poder baseado na moratória ilimitada

Fonte: elaborado pelo autor

O presídio, a escola, o exército, o hospital, a fábrica nascem junto com o adestramento individualizado dos corpos. O regime da disciplina é baseado no *'Panóptico'*, um olhar central supervisionando compartimentos paralelos de confinamento. Este é tema de *Vigiar e punir* e da *Vontade do saber*: a passagem de um sistema de punição baseado no suplício público para um sistema mais eficaz e pretensamente humanista, o encarceramento em massa. Foucault estuda a passagem da sociedade de soberania (em que o poder se fundava no suplício e na morte exemplar) para a sociedade disciplinar das instituições.

O poder disciplinar das instituições de confinamento não é menos violento que o poder das punições exemplares, da escravidão e da pena de morte, anteriores ao encarceramento em massa. Ele é apenas mais eficaz! O mesmo serve para o controle em redes à céu aberto e o dispositivo da moratória ilimitada, substituta laica da culpa cristã. Eles ape-

nas atualizam os métodos de sujeição instituídos pelo poder através da história da sexualidade (1984, 1985, 1988). O que se vê é a progressiva subjetivação do poder e não seu abrandamento.

Deleuze (1998, p. 219) partindo dos estudos de Foucault sobre as mudanças no sistema de punição, prevê o fim do regime disciplinar das instituições de confinamento e sua substituição por novos dispositivos de controle em redes a céu aberto. Para Deleuze, um novo regime, o da moratória ilimitada, está gerando um novo estatuto de responsabilidade social e um poder, mais subliminar que a disciplina: o controle contínuo, simultâneo e descentralizado a partir de um sistema numérico de cifras e senhas. Neste novo regime de moratória ilimitada, formação e trabalho são ininterruptos; a escola e a empresa ficam dentro de casa; a produção de subjetividade – tida secundária em relação à produção de bens materiais – se torna a principal atividade econômica da sociedade; as redes digitais desempenhando um papel estruturante no cotidiano.

Deleuze não considera a sociedade de controle globalizado melhor que as antigas sociedades disciplinares. Embora haja avanços: o atendimento médico domiciliar deve ser melhor que o hospital, os serviços comunitários para delitos leves devem ser melhores que o encarceramento em massa, a microempresa e a participação nos lucros são melhores que a fábrica e o salário. Para ele, no entanto, o importante é descobrir formas de resistência a este novo poder. O poder disciplinar e de controle representam uma nova conduta de poder, que, diferentemente da conduta do biopoder não se baseia apenas na força ou da ação coletiva sobre os corpos, mas também na admoestação individual das almas e da subjetividade pelo espírito de rebanho e das redes sociais. O novo poder não abre mão do direito ao uso da força, mas defende agora expedientes mais ideológicos e complexos. O medo imediato da morte, o medo do in-

ferno no pós-vida e o medo de não ser aceito foram sobrepostos. As relações de poder (em conjunto com as práticas de exploração e de produção de sentido) transformam indivíduos em sujeitos, seja submetendo-os e subjugando-os a uma falsa imagem deles próprios, seja despertando a consciência de sua real situação. Porém, isso não significa que o poder tenha se tornado mais ‘soft’ – como pensa Han (2015) na *Sociedade da preguiça*. O poder torna-se cada vez pior.

Assim, resumindo: concordo com Deleuze, discordo de Butler e acho Han exagerado em sua interpretação humanista da evolução dos meios de punição.

O poder como o vejo

Em nossa perspectiva, o poder é um dispositivo formado por três práticas políticas: a manipulação, a submissão e contestação. Após estudar os padrões de relacionamento de vários grupos de animais (mamíferos, répteis, insetos, etc.), Kurt Lewin (1989) observou três atitudes recorrentes, três comportamentos biológicos possíveis no interior dos rebanhos de diferentes espécies: *se identificar com o poder* (dominação), *ser contra o poder* (contestação) e *aceitar o poder como algo fora de si* (submissão).

Em *Um mapa, uma bússola* (GOMES, 2000), esses três papéis – de identificação, contestação e submissão – passaram a ser designados por três agentes: pastor, lobo e ovelhas.

Os lobos são os que não aceitam ser usados ou usar os outros, os que recusam as relações de dominação e entendem o poder como capacidade e potência. [...] As ovelhas trocam afeto por manipulação. São elas que dominam o pastor,

mas, dissimuladas, fingem que é ele que as domina. Elas usam enquanto fingem ser usadas e só desejam se divertir. Transformam tudo em espetáculo e em divertimento. [...] Os pastores são os que se identificam com o poder. Embora se considerem protetores das ovelhas, são escravizados pela bajulação do rebanho e usados como espantalhos contra a liberdade dos lobos (GOMES, 2000, p. 93).

É claro que esses papéis foram transformados de diferentes modos pelos homens e por outras espécies. Não existem <lobos> nas sociedades das abelhas, das formigas e de outros insetos gregários; não há <ovelhas> entre os répteis; os peixes não têm <pastores>.

No ensaio *Em conflito - conhecimento e confrontação* (GOMES, 2013, p. 6) essa associação foi ampliada: o Pastor é o macho-alfa, gerente do capital do grupo, a Dádiva; o Lobo expressa o inconsciente grupal, a Dívida; e as ovelhas representam o povo, sempre garantindo a estabilidade do rebanho.

Assim, um grupo é (mais e menos que) a soma dos seus componentes. O trabalho coletivo é mais que a soma dos trabalhos individuais gerando um excedente, o resto que sobra do todo menos as partes (o Capital, que passaremos a chamar de 'Dádiva'). Porém, o grupo também é menos que a soma das suas partes e recalca as qualidades de seus componentes. A esse déficit inibido das partes através do todo, chamamos 'Dívida' (ou Inconsciente). A disputa política pelo excedente simbólico do grupo e o recalque da energia psíquica é que torna nosso vínculo social tão violento. (...) À luz das noções de Dádiva e Dívida, no entanto, observa-se que os pastores representam o capital do grupo, enquanto, os lobos expressam seu Inconsciente.

Acrescenta-se, assim, os três papéis biológicos vistos como práticas sociais (dominação, contestação e submissão) ao esquema de poder pastoral de Foucault. Ou seja: o poder originariamente é um dispositivo grupal arcaico e não um fenômeno social oriundo dos conflitos entre o estado e as instituições.

A maioria das pessoas tem, na maioria das vezes, uma atitude de conformidade e submissão ao poder. Muitas nem percebem que têm. Ser contra o poder geralmente é mentira porque dá trabalho e exige superar muita rejeição. É mais fácil se render. Ou se tornar uma ovelha negra ou um cão pastor.

Nessa perspectiva: o poder pastoral é aquele exercido pelas ovelhas sob o pastor e não o contrário (BAUDRILLARD, 1985). Quando pastamos, somos um rebanho de ovelhas, somos a cultura de massa, inércia opaca que absorve toda energia em uma imobilidade indiferenciada. É a 'massa' que domina a vanguarda e não as elites que comandam as multidões. Essa inversão, de que são os dominados que dominam os dominadores, é um viés nietzschiano dos pós-modernos em relação ao poder.

Os estudos sobre violência também lançam luz sobre o tema do poder, consistindo em uma contribuição importante. Galtung (1990), por exemplo, distingue três dimensões para pensar a violência: a direta (nível: evento; fenômeno: agressão), a cultural (nível: linguagem; fenômeno: legitimação) e a estrutural (nível: processo; fenômeno: dominação).

A violência direta é composta por homicídios, roubos, sequestros, estupro, tortura e atos criminosos em geral. A violência cultural é formada pelo machismo, pelo nacionalismo, pelo elitismo, entre outras formas de identidade exclusivas e excludoras. E a violência estrutural é organizada a partir da privação de acesso às necessidades, da marginalização urbana periférica, da discriminação racial, da exclusão social e de gênero. Essas

três dimensões interagem entre si e se retroalimentam, gerando um esquema chamado triângulo da violência. Nesse modelo, a violência direta é visível; a violência cultural é discursiva e visual; e a violência estrutural é invisível e corresponde ao que chamamos de relações de poder. O poder se manifesta através da violência cultural e direta.

O poder positivo

Lebrun, Foucault e Han gostariam de mostrar o lado positivo do poder – visto por (quase) todo mundo como opressão das vontades livres. Para Lebrun, o poder é necessário à soberania (e também à autonomia harmônica dos indivíduos). É um argumento hobbesiano. Para Foucault, é a proibição quem produz a delinquência; e são relações de poder quem produzem a disciplina e a sua transgressão.

O poder, com suas restrições e encantos, engendra a liberdade, a capacidade de superar esses impedimentos objetivos e ilusões subjetivas. A função desse poder invisível (visto apenas através de seus desvios: o infrator, o louco, o delinquente) seria domar os instintos e sublimar os desejos. O poder seria assim um projeto de desanimalizar a humanidade através do autocontrole.

Byung-Chul Han (2019) aposta na confusão. Para ele, há um ‘caos teórico’ em torno do conceito de poder. O poder tanto é associado à opressão e ao arbítrio quanto ao exercício do direito e da liberdade. Han considera que o poder é uma relação contínua entre o Eu e o Outro, em uma rede de sujeitos dependentes entre si. Han afirma que o poder é um fenômeno demasiadamente complexo que “só existe numa relação de continuidade e de mediação entre o Ego e o Alter, que ambos devem transformar o Não em Sim”.

Neste caso, o poder consiste na capacidade que o Ego tem, de prolongar a sua própria vontade em vontade dos outros, fazendo com que o poder seja concebido como “liberdade de carácter comunicativo”. Poder é conseguir que digam sim e também dizer sim à demanda alheia.

Mas, quando crianças, aprendemos a obedecer ao poder através de ‘não’s aos nossos desejos. Depois, na adolescência, aprendemos a ser lobos e a resistir ao poder através de ‘não’s. Com a maturidade, nos tornamos rebanho e dizemos sim a tudo que não nos ameaça. O regime das ovelhas é aquele em que os outros dominam cada um. Ele parece ser democrático e pacífico, mas é tão violento quanto a ditadura dos pastores e do terrorismo dos lobos.

Relações e interações sociais

Cabe ressaltar que o poder grupal é feito de interações sociais, enquanto que o poder de estado se dá ao nível das relações sociais.

Marxistas que gostam de Foucault dizem que ele descreve o poder ao nível das interações (ou da superestrutura) e não ao nível das relações sociais, das classes e estados.

O poder grupal na ótica pós-moderna, no entanto, é anterior e constitutivo ao poder de estado. O poder é um só e atua sobre as vontades coletivas e individuais, mas não tem um foco específico ou lugar. É um conjunto de restrições e incentivos que forma e deforma a sociedade em diversas escalas e modos. O perverso, o delinquente, o transgressor – Foucault vê o poder de forma interacional apenas através da sua desobediência e punição.

Os jogos e suas relações com poder também podem ser vistos tanto como interações quanto como relações sociais. É o que preparamos

para o final: o próximo capítulo *A domesticação do lúdico* trata do gamificação das interações sociais; e o texto '*A gamificação da democracia*' é uma reflexão sobre a ludificação das relações sociais.

Da análise estrutural à narrativa mediada³

“Somos feitos de histórias” - pensa o historiador, da mesma forma que o biólogo acha que somos feitos de células e que o físico entende que somos feitos de átomos. Cada qual com sua narrativa, porque somos feitos de narrativas. Nossa identidade e nossa memória dependem da narrativa que contamos. Sim, você acertou: digo que somos feitos de narrativas porque sou um contador de histórias. E não me sinto melhor que o historiador, o biólogo ou o físico. Somos iguais, apenas com pontos de vista diferentes. Como esse ponto de vista tornou-se capaz de explicar e compreender outros sem contradizê-los? O que é narrativa? E por que a noção de narrativa tornou-se tão importante em nossos dias? Essas são as questões que desejamos responder aqui.

Este texto é um relatório de pesquisa sobre Estudos Narrativos; uma revisão bibliográfica integrada de vários artigos científicos, acrescida de novas texturas para preencher as lacunas dos trabalhos anteriores; e um inventário de minha produção mais recente, uma vez que também apresenta no final uma panorâmica das análises empíricas de vários filmes, séries de TV, jogos e histórias em quadrinhos.

3. Publicado pela revista *Imaginário!* 25, p. 67-100. dez. 2022.

Aristóteles, Propp e Campbell

Os conceitos de Aristóteles são utilizados ainda hoje.

A noção de ‘catarse’, por exemplo, é a purgação e esclarecimento, sofrimento sentido por nos projetarmos em situações dolorosas simuladas, que nos causam alívio e bem estar.

Ou ainda ‘Intriga’, o agenciamento de fatos, sujeitos e cenários segundo o desfecho desejado. Há também a dialética entre Mimese e Diegesis, cujo significado varia bastante segundo o autor e sua filosofia.

De forma geral, enquanto a Mimese é associada a ‘Narrar’; a Diegesis é relacionada ao ‘Mostrar’. Então, para o senso comum, os elementos diegéticos são aqueles extra narrativos, como a trilha sonora de um filme. Em uma perspectiva mais teórica, no entanto, a Mimese é a imitação criativa ou representação interpretativa da ação, através da qual aprendemos atitudes, comportamentos e nos comunicamos; e a Diegesis, o contexto narrativo em que a Mimese se realiza, o espaço-tempo em que o evento e suas repetições acontecem.

Dando sequência às reflexões de Aristóteles sobre a arte de contar histórias, Vladimir Propp escreveu a *Morfologia do Conto Maravilhoso* (1978). Estudando um recorte bem específico (cem contos de fadas russos orais), o estudioso descobriu uma possível estrutura genérica da narrativa. Propp identificou sete classes de personagens (agentes), seis estágios de evolução da narrativa e 31 funções narrativas das situações dramáticas. Os seis estágios de evolução da narrativa (Situação inicial, Conflito, Desenvolvimento do conflito, Clímax, Solução do conflito e Encerramento) foram complexificados por outros autores. E os sete agentes – o agressor; o doador do objeto mágico ao herói; o auxiliar do herói;

a Princesa e o Pai (não obrigatoriamente o Rei ou a princesa, elemento sequestrado pelo vilão); o Mandador; o Herói; e o falso herói – são definidos por suas ações, sem traços pessoais ou profundidade psicológica.

Propp utilizava seus conceitos para descrever as narrativas específicas e não para prescrever uma tipologia ou modelo geral. Sua contribuição mais importante foi decompor a narrativa em 31 funções dramáticas possíveis⁴. Mas, essas funções narrativas em seu conjunto não formavam ainda uma estrutura e sim uma arqueologia. Por isso, é considerado um ‘formalista’, pré-estruturalista. Sua contribuição principal é decompor as histórias orais em funções e em ações dos agentes, facilitando sua comparação.

Outra contribuição relevante foi a de Joseph Campbell (1990, 1995⁵). Ele levou as ideias de Jung aos campos da arqueologia, antropologia e história das religiões, elaborando um modelo segundo o qual todos os grandes mitos fundadores das culturas humanas seriam, em última análise, uma única narrativa universal: o ‘monomito’, também chamado de “Jornada do Herói”, em que o protagonista abandona a vida ordinária, mergulha no desconhecido e retorna à dimensão cotidiana. O modelo é composto de 3 fases e 17 momentos. E todas as histórias heroicas são na verdade a repetição dessa única estrutura narrativa.

O roteirista Christopher Vogler (1997) usou as teorias de Campbell para criar um memorando para os estúdios Disney. Vogler faz uma adaptação reduzida da jornada de Campbell, mantendo as três fases

4. Estrutura narrativa em animações Disney e Morfologia do Conto de Propp <<https://youtu.be/oaB-3KxMIwM>> versão audiovisual do TCC/monografia ‘Uma Introdução aos Fundamentos da Narratologia’ – de Keven Fongaro Fonseca em Cinema e Audiovisual pela UFF, 2019.

5. O livro *O poder do Mito* é a transcrição de um documentário homônimo da BBC, uma longa entrevista de Bill Moyers com Joseph Campbell, editada em cinco episódios para DVD e disponível em: <<https://youtu.be/kFzTo3JL9Xo>>

narrativas e reduzindo as 17 etapas para apenas 12. Hoje esse modelo narrativo é referência para produção de vários filmes, romances, histórias em quadrinhos e narrativas heroicas. E também para análise dessas narrativas. Porém, além da redução, o protocolo Vogler usa a estrutura da jornada como um modelo de organização das narrativas, completamente dissociado da observação psicológica e do desenvolvimento pessoal de si próprio.

Campbell, além descrever as narrativas de Buda, Moisés e Cristo em termos do monomito, também acreditava na jornada como um rito de passagem da infância para a responsabilidade comunitária, como um processo pelo qual todos passamos, mesmo que involuntariamente. Principalmente agora, que a sociedade enfatiza o risco para engendrar aventuras, todos são heróis em jornada “de iniciação” em sua trajetória do anonimato à consagração (GOMES 2022).

Os 12 Estágios da Jornada do Herói⁶

1. Mundo comum – O primeiro estágio forma o ambiente normal, onde o herói vive junto a outras pessoas, antes de iniciar sua grande aventura.
2. A chamada – Aqui um desafio surge e acaba influenciando o herói a sair de sua zona de conforto para cumprir um problema.
3. Recusa ou reticência – O personagem tende a recusar ou demorar a aceitar a chamada, resistindo a ‘entrar na dança’. Quase sempre é porque tem medo, sente-se inseguro ou incapaz.
4. Mentoria – No quarto estágio ele se encontra com um mentor, sábio, oráculo; recebe uma ajuda divina ou sobrenatural que o motiva a aceitar a chamada, concedendo-lhe o conhecimento e a sabedoria para encarar a aventura.

6. *O que faz um herói?* Matthew Winkler. <https://youtu.be/Stdko2NIUNI>

5. Cruzamento do primeiro portal – Onde o herói emerge do mundo comum e ultrapassa um portal que leva a um mundo especial, mágico, uma outra dimensão.
6. Provações, aliados e inimigos – No sexto estágio, o personagem passa por testes, enfrenta problemas, incógnitas surgem. Nesta etapa ele também encontra aliados e enfrenta inimigos e acaba aprendendo as regras do novo mundo.
7. Aproximação – O herói vence as provações.
8. Provação difícil ou traumática – A maior dificuldade da aventura aparece, como um caso de vida ou morte. Esta é a parte mais dolorida do enredo.
9. Recompensa – O personagem escapa do fim trágico, supera o medo e adquire a fórmula mágica, a recompensa por ter aceitado o desafio.
10. O retorno – Retorna para o mundo comum, volta ao ponto de partida.
11. Ressurreição – Outro momento decisivo na vida do personagem, mais um teste ao qual ele enfrenta o perigo, a morte e deve usar com veemência tudo que foi aprendido, inclusive a fórmula mágica.
12. Regresso com a fórmula – Volta para casa com a fórmula de ajudar a todos de seu mundo comum.

Campbell e seus seguidores partem do geral (do ‘inconsciente coletivo’, dos ‘arquétipos’) ao particular (o mito cultural específico), são universalistas e cultuam o sagrado como uma epifania transcultural. Enquanto Propp e as abordagens estruturalistas, no sentido contrário, observam o aspecto local do mito e da narrativa dentro de um quadro de referências globais. Ambos abordam ‘o todo e as partes’ – de modo até complementar em alguns aspectos.

A análise estrutural dos mitos de Lévi-Strauss

Aliando o formalismo narrativo de Propp ao caráter estruturante dos mitos em cada contexto cultural (ênfático por Campbell), as análises de Claude Lévi-Strauss comparam a mitologia a uma sinfonia musical, em que a melodia corresponde ao eixo sintagmático (a sucessão de notas no tempo contínuo) e a harmonia ao eixo paradigmático (notas simultâneas dentro de um acorde). E esta analogia permite ao antropólogo pensar em uma gramática universal do mito: a passagem da natureza à cultura (do cru ao cozido, do nu ao vestido etc.), o estabelecimento de regras de aliança e a separação entre humanos e não humanos.

Após investigar durante 20 anos diferentes culturas ameríndias, realizando uma ampla análise estrutural de 813 mitos nativos das duas Américas com algumas variantes, *Lévi-Strauss publicou o maior e mais completo estudo sobre o mito do herói (2004; 2005; 2006; 2011)*. Há também um livro autobiográfico, *sem análises antropológicas, organizado a partir de seu diário de campo no Brasil, Tristes trópicos (1996)*, que relata sua experiência como uma jornada mítica, como uma viagem intercultural de autoconhecimento.

O mito de referência (M1) é o ‘desaninhador de pássaros’, que serve como fio condutor de todas as análises que se seguem. A narrativa foi colhida pelo próprio Lévi-Strauss quando esteve no Brasil, estudando os índios Bororo do Mato Grosso e conta a história de um incesto materno.

O herói tem relações sexuais com a própria mãe. Ao descobrir a transgressão, o pai expulsa o filho. O herói vai para dimensões desconhecidas e rouba o fogo de seres mágicos. Em algumas dessas lendas, o fogo é dado em troca de uma

aliança e de um casamento do herói nativo com a filha de seres encantados. Então, dono de grande poder, volta à sua terra e mata o pai, a mãe e todos que o humilharam no passado. O mito assim tanto prescreve o tabu como sua transgressão heroica e destrutiva. Esses transgressores dos limites entre natureza e cultura estão destinados a se tornarem senhores do fogo e da guerra⁷.

A estrutura do M1 tem quatro momentos: a transgressão do tabu (o pecado original), o castigo social (a expulsão do paraíso), a conquista do fogo (a plenitude da liberdade) e a vingança da exclusão através da destruição generalizada (o apocalipse).

Essa ‘armadura narrativa’ é comparada com outras narrativas míticas ressaltando suas variações e pontos em comum: Em *O cru e o cozido* (2004) e em *Do mel às cinzas* (2005)⁸ são baseados em metáforas culinárias em torno do mito do fogo sulamericano; A origem dos *modos à mesa* (2006) e o *Homem nu* (2011) ampliam a perspectiva de Strauss para outras áreas culturais como as vestimentas e os costumes em geral, na mitologia dos nativos norte-americanos.

Para Lévi-Strauss o mito é uma representação formada simultaneamente por três códigos de troca interdependentes: a economia-política (a troca de bens), a linguística (a troca de signos) e o parentesco (a troca de mulheres, na verdade a história de permuta genética entre famílias). Os mitos, assim, expressam esses três aspectos: a divisão social do trabalho justificando as relações de poder e exploração entre grupos; a linguística explicando os nomes das pessoas, coisas e locais; e o parentesco, não apenas legitimando as diferenças étnicas entre povos,

7. Resumido pelo autor a partir do livro *O cru e o cozido* (LEVI-STRAUSS, 2004).

8. Trata-se de um extenso estudo sobre o tabaco.

mas, sobretudo reproduzindo de um modelo de trocas sexuais, com seus interditos e sublimações.

Existem três aspectos importantes na contribuição de Lévi-Strauss: a) A cultura é resultado dos interditos sexuais familiares, de necessidades linguísticas específicas e da divisão do trabalho; b) a ação humana prevalece sobre a estrutura social (ao contrário do estruturalismo clássico); e c) o sistema de parentesco explica e supera o mito do complexo de Édipo freudiano.

Aperfeiçoando a noção de estrutura social, como um modelo de múltiplas determinações das relações sociais, Lévi-Strauss critica seus antecessores por verem nos discursos e nas ações individuais meras execuções da estrutura social e não seu núcleo cognitivo. Jakobson pensou em uma linguística estrutural em que a fala fosse mais relevante que a língua. Lévi-Strauss adaptou essa ênfase a ação humana e a estrutura social. De forma que, para ele, a possibilidade de uma ação individual se exercer se encontra estruturalmente determinada sem que disto decorra uma obediência cega e inconsciente às regras sociais como em Saussure e na maioria dos estruturalistas; nem que, ao contrário, se caia em uma atitude deliberada e intencional, idealista.

O outro ponto é referente ao sistema de parentesco (e às ideias de inconsciente e de recalque dos desejos de Freud). Enquanto Freud crê no complexo de Édipo e na sublimação dos instintos, Lévi-Strauss prefere descrever o tabu do incesto matrilinear como o centro de um sistema de recorrências involuntárias que tem como estrutura a perpetuação das relações de parentesco. Assim, Lévi-Strauss explica e supera a ideia de que a cultura é fundada na culpa de um crime sublimado. Neste modelo, a Natureza é o universal, o espontâneo e o inconsciente; enquanto a Cultura corresponde ao conjunto das regras relativas e particulares.

Há diversas culturas e uma única natureza. O incesto matrilinear é a única regra universal para todas as culturas, epicentro das relações dos homens com seu ambiente.

Apesar de ser um formalismo a-histórico, duplamente sem sujeito (sem agente nem autorreferência de observação), o estruturalismo foi uma dupla reviravolta contra o etnocentrismo científico e o relativismo cultural, formando um inventário metódico do drama universal do homem em suas culturas.

Lévi-Strauss, Lacan, Bourdieu, Foucault, Barthes, Greimas – toda a geração de pensadores franceses do pós-guerra – fazem uma transição gradual do estruturalismo (e da morte do sujeito universal) para a pós-modernidade, caracterizada pela autorreferência discursiva do enunciador, pela observação intersubjetiva, pela emergência do receptor ativo. Cada um faz essa passagem de uma forma diversa, em áreas diferentes do conhecimento, com variados percursos e perspectivas. Todos, no entanto, descobriram o próprio protagonismo frente às estruturas, sendo mais propositivos que analíticos, virando definitivamente essa página da história da teoria narrativa.

Semiótica narrativa e Greimas

Geralmente apresenta-se Greimas como um teórico estruturalista que superou o estruturalismo, mas isso não é inteiramente verdade. Seu livro mais importante, *Semântica estrutural* (1973), já considera as raízes psicológicas da linguagem. E os livros posteriores *Semiótica das paixões* (1993) e *Da imperfeição* (2002) tratam de compreender as emoções e os efeitos de sentido do receptor e não mais a análise linguística das narrativas, porém não abandonam inteiramente sua perspectiva estrutural.

Greimas escreveu um artigo (BARTHES et alli, 2008, p. 63) em que retoma o método de análise mítica de Lévi-Strauss e o mito do desenhador de pássaros, para pensá-lo do ponto de vista da semântica. Na semântica estrutural de Greimas não há uma única estrutura fixa e atemporal integrando diferentes sistemas de troca, mas sim várias estruturas diferentes sobrepostas: a estrutura linguística de superfície, a estrutura discursiva intermediária (as formas de conteúdo); a estrutura narrativa de profundidade (a substância de conteúdo, o simbólico, os universais do imaginário).

Assim, a linguagem (ou a estrutura linguística de superfície) é sincrônica e imediata, sendo explicada pela análise discursiva no plano das formas de conteúdo (pelos enunciados diacrônicos e lineares do pensamento) e pela análise da estrutura narrativa de profundidade, o arranjo dos elementos universais e inconscientes (que voltam a ser simultâneos).

Ferdinand Saussure, criador da linguística e do estruturalismo, estabeleceu o Signo como unidade mínima da linguagem e o subdividiu em dois aspectos indissociáveis: o Significante ou aspecto material (uma “imagem acústica”); e Significado ou aspecto mental (a ideia abstrata que o signo representa). Enquanto Saussure elaborou uma linguística voltada para o estudo oral do idioma, Hjelmslev e a escola glossemática criaram uma linguística estruturalista voltada para o idioma escrito e duplicaram a dicotomia do signo em quatro níveis: Forma de expressão, Substância de expressão (referentes ao Significante e ao aspecto exterior da linguagem), Forma de conteúdo e Substância de conteúdo (relativas ao Significado e ao aspecto interior da linguagem).

Tabela 1 – Saussure e Hjelmslev

SAUSSURE		GLOSSEMÁTICA	
SIGNO	SIGNIFICANTE Imagem acústica	Forma de expressão	Ordem de elementos
		Substância de expressão	Morfemas elementos
	SIGNIFICADO Ideia abstrata	Forma de conteúdo	Ordem estrutural
		Substância de conteúdo	Conceito puro

Chapman e depois Greimas utilizam o modelo dos quatro níveis da linguagem da escola glossemática para estudar narrativas.

– A forma de expressão é a linguagem superficial, imediata, como a percebemos através dos sentidos. Ela é composta com palavras, imagens, sons e signos materiais.

– A substância de expressão é o significado imediato, temático, do conteúdo de cada signo: o que foi dito e onde/quando foi dito. A linguagem transforma-se em discurso, um conjunto de enunciados.

– A forma de conteúdo, por sua vez, implica em se observar o contexto de enunciação e os diversos contextos de recepção (os diferentes pactos de leitura da narrativa), fazendo assim uma crítica ideológica da narrativa. A forma de conteúdo também pode ser compreendida como uma crítica estética, destacando como a narrativa se coloca em relação a outras narrativas semelhantes em gênero ou tipo, se assimila enredos de outras histórias ou se traz elementos novos.

– A substância de conteúdo se refere aos elementos simbólicos e psicológicos da narrativa, aos ‘universais do imaginário’, que combinados de diferentes modos formam a “mensagem” da narrativa. Greimas sugere a organização desses elementos em pares, representando os conflitos, relações complementares e contrapontos da narrativa, em modelo chamado de Quadrado Semiótico Narrativo. Este modelo con-

siste em definir quatro actantes (ou elementos simbólicos principais da narrativa e organizá-los em seis pares de opostos.

Para Greimas, todo texto pode ser analisado como uma narrativa. Por exemplo: o médico lê os sintomas de seu paciente (no plano das formas de expressão) extraíndo daí um diagnóstico (no plano do conteúdo de substância) de sua enfermidade. Os sintomas são os significantes e o diagnóstico é o significado. Todo sistema semiótico narrativo é formado por uma semântica (estudo dos significados) e por uma sintaxe (estudo das relações estruturais entre os significantes).

Os sintomas-significantes ‘seios inchados e doloridos, atraso na menstruação, enjoos, alterações no paladar’ no plano da forma de expressão nos leva a enunciar o diagnóstico-significado de ‘gravidez’ no plano da substância de expressão. Nas narrativas no nível das formas de conteúdo, alguém (O SUJEITO) deseja alcançar algo (O OBJETO DE VALOR) e é atrapalhado por algo/alguém (O ANTI SUJEITO). Este modelo simples permite entender o gênero (que tipo de objeto de valor) e a ideologia (a identidade do antissujeito) da narrativa. No caso da gravidez, o diagnóstico da substância de expressão: a mãe é o actante sujeito; a futura criança, o objeto de valor; e o antissujeito, define o tipo de narrativa: gravidez de risco, gravidez indesejada, gravidez constrangedora.

E, finalmente, em nosso exemplo, chegamos aos conteúdos mais simbólicos e universais envolvendo a gravidez e o parto como ritos de passagem feminino. A substância de conteúdo se refere aos elementos simbólicos e psicológicos da narrativa, aos ‘universais do imaginário’, que combinados de diferentes modos formam a “mensagem” da narrativa. Greimas sugere a organização desses elementos em pares, representando os conflitos, relações complementares e contrapontos da narrativa, em modelo chamado de Quadrado Semiótico Narrativo.

Este modelo consiste em definir quatro actantes (sujeito, antissujeito, objeto de valor e ajudante) e organizá-los em pares de opostos: duas relações de contradição; duas relações de contrariedade; e duas relações de complementaridade.

Metodologia de análise semiótica narrativa audiovisual

– Uma metodologia crítica de audiovisuais em série – inspirada na semiótica narrativa de Greimas (1973) – teria assim três momentos distintos: descrição, análise e interpretação.

– Para descrever a narrativa audiovisual, é preciso estabelecer uma decomposição analítica, detalhando os aspectos materiais da linguagem. Para narrativas audiovisuais seriadas, substitui-se este expediente por algumas categorias narrativas simples: storyline; espaço-tempo dos acontecimentos narrados; tipo de narrador e dos personagens (protagonista, antagonista, coadjuvante). Espera-se que, descrita através dessas categorias, o leitor do analista possa entender a narrativa sem tê-la assistido. Há muitos tipos de análise, dependendo dos elementos definidos para a decomposição narrativa.

– Em seguida a essa primeira análise inicial, prescrevem-se análises discursiva e narrativa, permutáveis por: a) uma análise histórica do contexto social de enunciação (revelando sempre intenções inconscientes e/ou ideológicas dos emissores); e b) uma análise comparativa dos vários contextos socioculturais de recepção ou “pactos de leitura” de diferentes locais e tempos.

– E, finalmente, há ainda a interpretação, em que se discute os elementos psicológicos universais da narrativa e se define sua mensagem simbólica, a chamada “moral da história”. Greimas sugere a organização

desses elementos em pares, representando os conflitos, relações complementares e contrapontos da narrativa, em modelo chamado de Quadrado Semiótico Narrativo. Este modelo consiste em definir quatro actantes e organizá-los em seis pares de opostos: duas relações de contradição; duas relações de contrariedade; e duas relações de complementaridade – entre os quatro elementos simbólicos principais da narrativa.

Em nossa perspectiva, o sujeito da narrativa corresponde ao ego projetado pelo narrador com o qual o leitor se identifica. O antissujeito corresponde à sombra psicológica, à carga de negatividade utilizada na história. O ajudante é composto por vários alter egos masculinos (o animus), o melhor amigo do herói, também pode ser substituído pelo Self, o narrador/contexto. E o objeto de valor disputado pelo protagonista com o antagonista é o sagrado feminino (ou a anima) desempenhando o papel de ‘par romântico’. Os actantes não são personagens. Os actantes também são diferentes das 31 “funções narrativas” de Propp. São apenas quatro actantes (mais o destinador e o destinatário). As narrativas podem ter protagonistas coletivos ou abstratos. Antagonistas também: adversidades, preconceitos, medos, tudo que for de encontro ao desenvolvimento do protagonista. O objeto de valor também pode assumir diversas identidades narrativas: a natureza, a mulher, a sociedade. E o narrador, corresponde ao Self (ou identidade da consciência) e deve ser entendido como uma mediação entre autor e leitor; e não como “narração”, um discurso da narrativa que “conta” a história. A definição de todos esses elementos é arbitrária e subjetiva, pois trata-se de uma interpretação. A mensagem da história vai sempre depender de quem a lê, da definição dos elementos simbólicos de quem analisa a narrativa. Diferentes leitores podem identificar diferentes antagonistas da narrativa que leem; e chegar a conclusões diferentes.

Na narrativa da queda do Éden do Genesis há quatro elementos actantes e arquetípicos: Jeová (narrador/self), Adão (protagonista/ego), Eva (ajudante/anima) e a Serpente (antagonista/sombra). Tradicionalmente, os actantes combinam com os arquétipos, mas é possível contar a mesma história de outras formas. Por exemplo, posso recontar a história com a serpente narradora e/ou com Eva como protagonista. Isto mostraria os lados negativos de Adão e de Jeová (os actantes seriam destacados dos seus arquétipos de origem), abrindo novas possibilidades de interpretação da narrativa. E por isso o primeiro elemento a ser definido é sempre o narrador, o Self, elemento consciencial da narrativa. Eu posso contar a história do ponto de vista de Adão, Eva ou da Serpente; transformando o arquétipo de Jeová em personagem actante da narrativa de um deles. O segundo passo é definir os actantes protagonista, antagonista e objeto de valor entre os outros arquétipos restantes.

Resumindo: os arquétipos são elementos psicológicos e os actantes são dispositivos narrativos. Podem coincidir, reforçando a estrutura narrativa ideologicamente; ou não, desconstruindo narrativas tradicionais. Mas, a armadura narrativa, parte invariante das histórias, tem sempre quatro elementos simbólicos principais. Além desses quatro actantes internos, o destinador e o destinatário também podem ser concebidos como actantes externos à narrativa. Nesse caso, o destinador corresponde às condições de enunciação (tecnologias do emissor) e o destinatário, às possibilidades linguísticas de enunciação (a linguagem e os pactos de sua leitura).

Semiologia e narratologia

O livro *Mitologias* (BARTHES, 1972) – escrito nos anos 50, com textos rápidos, muitos dos quais publicados em jornais, com críticas estruturalistas a temas comuns da mídia (o Citroën DS, a luta livre, o vinho, o rosto de Greta Garbo, as batatas fritas) popularizou rapidamente o autor fora no meio acadêmico francês, inclusive fora do país. Segundo Barthes, o senso comum é a linguagem denotativa; e a verdade é a conotativa.

O papel do crítico, para ele, é desconstruir o denotativo revelando o conotativo. O livro tem conceitos preciosos como o de *fait divers* (banalidades midiáticas), padronização, estereótipos, naturalização, evidências artificiais do senso comum.

A coletânea de artigos *Análise Estrutural da Narrativa* (BARTHES et alli, 2008)⁹ marca um momento importante para os estudos narrativos em seu momento estruturalista. Umberto Eco escreve uma análise narrativa dos livros de James Bond (2008, p. 142); Claude Bremond investiga *A lógica dos possíveis narrativos* (2008, p. 114); Tzvetan Todorov define *As categorias da narrativa literária* (2008, 218); Gérard Genette discute as *Fronteiras da narrativa* (2008, p. 265), voltando aos conceitos de mimesis e diegesis em Platão e Aristóteles; Greimas faz uma já citada homenagem ao trabalho de Lévi-Strauss em *Elementos para uma teoria da interpretação da narrativa mítica* (2008, p. 63); e Roland Barthes, organizador do livro, publica sua panorâmica *Introdução à análise estrutural da narrativa* (2008, p. 19) - em que a noção de narrativa como unidade sintagmática é operacionalmente

9. Originalmente um dossiê da revista *Communication* de 1966.

decomposta em ações (unidades intermediárias) e essas em funções (unidades primárias). Barthes também observa as vozes do autor, da mensagem e do leitor na narrativa.

Ao contrário de Campbell, de Lévi-Strauss e de Greimas, que viam as narrativas míticas como epifanias e memórias estruturantes, Roland Barthes considera que os mitos são construções ideológicas do poder. O mito naturaliza as relações sociais, transformando contingências históricas em tabus e falsas identidades, eternizando o mundo em suas desigualdades. Na verdade, Lévi-Strauss e Greimas eram ‘filosoficamente’ estruturalistas, enquanto Barthes tinha uma abordagem da teoria crítica, que se utiliza de ferramentas linguísticas e estruturalistas em suas análises da mídia. Aqui no Brasil, em virtude das preferências de tradutores e editores, temos dois Barthes diferentes:

(...) nos anos 70, foi sobretudo o autor estruturalista que interessou aos intelectuais brasileiros, graças a suas reflexões sobre a linguagem, calcadas nas teorias linguísticas em voga (...) transformaram-se nas leituras obrigatórias ao intelectual interessado em analisar qualquer tipo de linguagem, da literatura ao cinema, do mobiliário às revistas em quadrinhos, da moda à publicidade, da fotografia ao discurso jornalístico. O Roland Barthes que ora transparecia era o semiólogo, líder do estruturalismo francês, instrumental analítico, pau para toda obra, teoria para toda pesquisa. (...) Mas a pós-modernidade do final dos anos 90 e do início dos anos 2000 ressuscitou o escritor como um todo, reconhecendo nele um precursor de modelos libertários de construção literária: a estética do fragmento e a escrita corpórea, que opera guiada pelo desejo, por exemplo, foram celebradas como formas de ruptura com o

padrão de escrita acadêmica, em princípio objetiva e fundamentada em uma lógica puramente racional¹⁰.

O marco dessa virada é a aula inaugural no College de France, em 1977, quando Barthes rompe definitivamente com o estruturalismo, ao considerar a língua como um código de linguagem engendrado pelo poder (e não como memória social), aproximando-se de Foucault. Barthes tem um percurso que vai da linguística estrutural à literatura, embora parte de seus leitores minimizem essa mudança.

O certo, no entanto, é que seus livros mais recentes são bem diferentes dos mais antigos. *O Roland Barthes estruturalista do Sistema da moda*, da *Introdução à análise estrutural da narrativa*, do *Grau zero da Escritura* e de *Elementos de Semiologia* (1971b) não é o mesmo Roland Barthes pós-moderno dos livros *Fragments do discurso amoroso* (1977), um dicionário de verbetes filosóficos sobre o amor; *Câmera clara* (1980), um estudo sobre fotografia e morte. Há também textos de transição como *A morte do autor* (2004), escrito dez anos antes da Aula de 1977. A morte do autor é na verdade o nascimento do leitor e é considerado um marco de superação do estruturalismo.

Em seus primeiros livros, Barthes enfatiza mais o significado que o significante, que confunde com o aspecto material do signo, chegando a dizer que a semiologia deveria ser uma parte da linguística (e não o contrário como pensam Saussure e Peirce) devido ao predomínio do verbal sobre não verbal. Ele combatia a noção de um ‘significante transcendental’ e o conceito de símbolo na tradição freudiana, associado a sublimação estética.

10. BRANDINI, Laura Taddei. *Roland Barthes no Brasil, via traduções* < <https://pdfslide.net/documents/5-laura-taddei-brandini-34inidd.html> >

Assim, o significante é material e haveriam sempre dois significados, o denotativo e o conotativo. Por exemplo: um conjunto de significantes (luvas, gorro, casaco) teria como significado denotativo que está frio e como significado conotativo, a condição social do portador.

Particularmente, considero essa incapacidade de entender o papel cognitivo da imagem, da entonação de voz e dos símbolos, uma '*misoginia linguística*'. Porém, compreendo que muitos, educados pela escrita e pela primazia do significado, ainda continuem pensando assim.

Além disso, a verdade é que há uma grande diferença entre analisar narrativas e interpretar a própria história. Os últimos textos de Barthes são um convite à ruptura de um paradigma e à superação de um modo de vida através de uma nova atitude diante do mundo. Barthes deixou de ser um analista crítico estruturalista, para se tornar um escritor de Si (ou um Scriptor, como preferia).

Benjamin, Peirce e Eco

Walter Benjamin em *A Obra de Arte na era de sua reprodutividade técnica* (1985, p. 5-28) ressalta o impacto que a produção em série de objetos pela indústria teve sobre a percepção. Houve um tempo em que apenas as moedas e a xilogravura eram objetos produzidos em série. A obra de arte era única no tempo e no espaço e isso lhe conferia uma aura, uma presença sagrada. Hoje praticamente tudo é reproduzido de modo idêntico. A arte, então, deixou de ser sagrada, 'objeto de culto' para se tornar expressiva dos sentimentos e crítica da injustiça social.

Em *O Narrador* (1985, p. 57-74), Benjamin observa que, com a reprodutividade técnica, também há uma mudança na forma 'como' contamos histórias. Para ele, as histórias orais eram míticas, encantadas,

tinham um efeito de sentido mágico. E a narratividade do romance moderno é desencantada, descritiva e propositalmente subjetiva.

No ambiente tradicional, as histórias eram transmitidas oralmente e, portanto, eram repetidas sempre da mesma forma – como exigem as crianças em seus primeiros anos. Quando ganhavam versões escritas, os narradores não se assumiram como autores da narrativa: Homero, Virgílio, Apuleio apenas recontavam narrativas que ouviram. *A ênfase cognitiva era na narrativa.*

No ambiente moderno, no entanto, o contador de histórias (escritores, cineastas, artistas) deve ‘ser criativo’, original e primar pela novidade, não só contando uma mesma história de diferentes formas, mas sempre contando novas histórias. Tornou-se lugar comum não apenas recontar histórias clássicas com um estilo autoral, mas também combinar histórias de diferentes culturas e épocas, relacionando-as, misturando seus personagens e textos, fazendo citações para serem reconhecidas. *A ênfase moderna é no narrador.*

Em outros textos (1985, p. 29-56), Benjamin diz que o artista moderno é sagrado, é ele que tem a ‘áurea’, que é sua vida que dá sentido à sua obra. Para ele, a produção em série deslocou a singularidade da arte do campo do objeto para o interior do sujeito, transformando a ‘espiritualidade da criação’ na ‘genialidade do criador’.

Porém, ao contrário do que pensou Benjamin, a morte da narrativa como prática social não aconteceu com a educação iluminista, as narrativas não se desencantaram por completo com a unilateralidade dos textos escritos.

Charles Sanders Peirce (2003) entende que o sentido é produzido mais pela relação texto-receptor do que pela intenção do enunciador (psicanálise) e/ou do significado do texto em si (estruturalismo). A ‘se-

mirose ilimitada' a partir do interpretante significa que um signo não representa um objeto de referência e sim outro signo, que representa outro signo e assim indefinidamente.

Agora a ênfase narrativa principal é no leitor e na própria percepção. Mesmo aceitando a semiose ilimitada do receptor, *Interpretação e superinterpretação* (ECO, 1993) traça limites para a interpretação através da noção de leitor-modelo. Para Eco, há textos abertos como a arte (polissêmicos, em que vários sentidos convergentes se encaixam) e textos fechados, dirigidos a públicos específicos. Para entender textos intermediários, Eco propõe duas estratégias de interpretação textual: o autor-modelo e o leitor-modelo.

A interpretação de um texto se constitui num processo aberto e cooperativo entre autor-texto-leitor. O texto quando tem uma única interpretação fechada tende à paráfrase e ao autor-ideal e quando tem muitas possibilidades de sentido tende à abertura, à polissemia e aos leitores-ideais. Na prática, a maioria dos textos está entre esses extremos. Enquanto, os defensores da semiose ilimitada absoluta estariam endossando projeções indevidas, 'usos' arbitrários e 'super-interpretações', Para Eco as estratégias de leitura textual (o autor modelo e os leitores modelos) seriam os limites da interpretação legítima.

Ricoeur, Thompson, Gonzaga Motta

A hermenêutica é a teoria da interpretação dos discursos e é utilizada em diferentes áreas do conhecimento, no Direito e nos estudos bíblicos. Ela é conhecida pela capacidade de assimilação de outros saberes, pela combinação de métodos e de teorias em nome da compreensão. Paul Ricoeur é o grande codificador contemporâneo da

hermenêutica filosófica, combinando as teorias psicanalítica, estruturalista e fenomenológica. Ricoeur também é o marco de divisão entre a narratologia estruturalista (que tinha por objetivo descrever e explicar) para os estudos narrativos compreensivos, em que as narrativas nos dizem o que somos e nos ensinam a resolver nossos problemas. A narrativa agora é vista como processo cultural, é centrada na narração ou na enunciação narrativa, mais do que na narrativa em si. Enquanto o círculo de recorrência semiótica se limita ao mundo dos interlocutores através do discurso, o círculo hermenêutico comporta ainda a presença de outros agentes e objetos em um universo mais vasto e aberto a influências inesperadas. O enunciado não é mais imposto pela codificação do enunciador, mas produzido e compartilhado semioticamente pelos interlocutores dentro de um contexto hermenêutico mais amplo. Abre-se uma perspectiva mais cultural que linguística, mais fenomenológica que estrutural.

Tempo e Narrativa (RICOEUR: 1994; 1995; 1997)¹¹ absorve Aristóteles, o estruturalismo, a mitologia e a tese da semiose ilimitada para mostrar que a historiografia (a narrativa dos historiadores) é uma construção poética. Constata que não há diferenças estruturais entre as narrativas reais e as imaginárias. A diferença entre as narrativas reais e as ficcionais são as provas, as fontes, as evidências comprovadas.

E, claro, o pacto de leitura. O leitor sabe de antemão se o texto se refere a acontecimentos reais ou se tem licença poética para inventar situações e ações, que, indiretamente, transmitam a realidade ou destaque elementos discretos.

11. O artigo *Comunicação e hermenêutica: apontamentos para uma teoria narrativa da mídia* (GOMES, 2012) analisa os três volumes de *Tempo e Narrativa*, fazendo analogias com o campo da comunicação.

Narrar história é enredar pessoas, instituições e ideias, é também enredar-se como narrador – seja em textos científicos ou jornalísticos. A noção de intriga passa a ser utilizado, não apenas como a coluna vertebral da narrativa, mas, principalmente, como a configuração invertida das mimesis do autor, da linguagem e dos leitores. Invertida porque, de forma semelhante ao processo de elaboração secundária dos sonhos de Freud, organiza a narrativa de trás para frente, sempre a partir da última percepção do receptor, elegendo aliados e vilões, criando ganchos de suspense, viradas e surpresas para enganar o leitor.

Thompson (1995) aplica as ideias de Ricoeur ao aspecto simbólico das narrativas mediadas. Mas há uma diferença marcante entre a hermenêutica clássica e a de Thompson. Os hermeneutas clássicos dão mais ênfase ao ‘texto’, isto é, ao significado intrínseco da linguagem, do que às condições de enunciação e de apropriação desse sentido. E, por ser sociólogo, para Thompson, a ‘autonomia semântica das mensagens’ (e sua análise independentemente dos interlocutores) é secundária diante dos contextos sócio-históricos de transmissão e de recepção. Para ele, *os contextos fazem parte da narrativa* e do seu aspecto ideológico. Thompson define ideologia como “uma forma simbólica que está a serviço do poder”, deixando claro que existem outras formas simbólicas que não cumprem esse papel, ou mesmo que ideologia é apenas uma das formas de interpretação possíveis de uma determinada forma simbólica. *A ideologia não está apenas no contexto de quem diz, também não apenas no como se diz, mas, principalmente, no que se compreende.*

Thompson parte da compreensão imediata que se tem de uma determinada narrativa ou forma simbólica na vida cotidiana, depois busca construir uma concepção objetiva explicativa dessa interpretação

preliminar (consorciando vários métodos de análise) e, finalmente, reinterpreta o significado da narrativa através de outras interpretações diferentes. A esta metodologia geral, chama-se “enfoque tríplice” (THOMPSON, 1995, p. 355).

– Inicialmente (THOMPSON, 1995, p. 366), o objetivo da análise sócio-histórica é reconstruir as condições sociais e históricas de produção, circulação e difusão das narrativas. As situações de tempo e espaço em que as narrativas foram produzidas; os campos de interação (face-a-face, interação mediada, quase interação mediada, etc.) em que elas foram contadas; as instituições sociais que as produziram; a estrutura social (as classes sociais, as relações entre gêneros e outros fatores sociais permanentes) e os meios técnicos de construção e transmissão das narrativas (sua fixação material e sua reprodutividade técnica).

– Em um segundo momento, toma-se a narrativa como um texto, como uma estrutura discursiva relativamente autônoma de sua produção e de seu consumo. Nesse sentido, a análise implica em uma abstração metodológica das condições sócio-históricas de produção e recepção das narrativas. Thompson adota vários métodos de análise. Assim, Thompson utiliza a hermenêutica não como uma alternativa aos outros métodos de análise de formas simbólicas e ideológicas já existentes, mas sim como um referencial metodológico geral, dentro do qual alguns desses métodos podem ser situados e correlacionados entre si (THOMPSON, 1995, p. 369).

– Finalmente (1995, p. 375), na última fase de sua hermenêutica, Thompson leva em conta a interpretação criativa do significado das formas simbólicas em diferentes contextos de recepção, inclusive no próprio contexto do analista/enunciador da interpretação. O estudo analógico dos diferentes contextos de recepção demonstra que por

mais rigorosos que sejam os métodos e as técnicas analíticas, eles não podem abolir a liberdade de interpretação dos públicos e das situações em que se encontram inseridos.

No Brasil, Luiz Gonzaga Motta, em *Análise Crítica da Narrativa* (2013), é o principal introdutor das ideias de Ricoeur no estudo das narrativas mediadas. Por que estudamos narrativas? Para nos conhecermos; para aprender sobre o mundo; para distinguir entre o que é benéfico do que não é; e para “melhor recontá-las”. E nós acrescentaríamos: elas são uma forma de investigação e uma forma de localização no tempo/espaço. Motta apresenta uma proposta metodológica bem completa.

Análise narrativa crítica e pragmática

A *Metodologia de Análise Pragmática* consiste em um esquema de a) três planos, b) a definição de três níveis de narração, em que operam e c) sete movimentos analíticos. O *Plano da expressão* (linguagem ou discurso) corresponde à Descrição; o *Plano da estória* (ou conteúdo) equivale à Análise; e o *Plano da metanarrativa* (tema de fundo) é a Interpretação.

PLANO DE EXPRESSÃO	PLANO DE CONTEÚDO	PLANO METANARRATIVO
<i>Signo</i>	<i>Significado</i>	<i>Significante</i>

Dentro destes três planos, o analista pode operar os sete movimentos: a intriga, o paradigma, os episódios, o conflito dramático, os personagens, as estratégias argumentativas e a metanarrativa.

O primeiro procedimento analítico é definir a intriga, o plot, da narrativa como um todo. Há um resumo técnico no plano da expressão; um storyline no plano de conteúdo; e uma interpretação de conjunto no plano metanarrativo.

O segundo e o terceiro procedimentos são a decomposição desta intriga principal em diferentes arcos narrativos. Em séries de ficção existem arcos narrativos de temporada decompostas em episódios regulares. Nas análises de narrativas jornalísticas, essas unidades não são uniformes. Aqui também cada procedimento pode ser realizado em cada um dos três planos.

O quarto procedimento consiste em estabelecer os diferentes tipos de conflito da narrativa, os conflitos no plano da expressão, no plano de conteúdo e no plano metanarrativo.

Os personagens podem ser vistos como agentes de funções (Propp), como actantes (Greimas) e de vários outros modos. O importante é descrevê-los nos diferentes planos físico, mental e moral.

Desta descrição, certamente emergirão estratégias argumentativas explícitas e implícitas aos personagens internos da narrativa, mas também entre o destinador e o destinatário externos.

O sétimo procedimento corresponde a interpretação dessas estratégias.

MOVIMENTO	PROCEDIMENTO ANALÍTICO
1º Movimento: compreender a intriga como síntese do heterogêneo	STORYLINE Resumo-síntese
2º Movimento: compreender a lógica do paradigma narrativo	Decomposição dramática da narrativa em temporadas
3º Movimento: deixar surgirem novos episódios	Decomposição dramática da narrativa em episódios
4º Movimento: permitir ao conflito dramático se revelar	Identificar conflitos psicológicos e sociais no conflito dramático
5º Movimento: personagem: metamorfose de pessoa a persona	Funções, actante e outros
6º Movimento: as estratégias argumentativas	Produção de efeitos reais Produção de efeitos estéticos
7º Movimento: permitir as metanarrativas aflorar	Interpretação

Há ainda nessa metodologia a prescrição de observar três diferentes níveis de narração. Um exemplo: A protagonista escreve uma carta para seus amigos da ex-escola em que estudava, dizendo que está se adaptando, fazendo novos amigos, etc. O texto é narrado pelo áudio da personagem. No entanto, a imagem mostra a personagem sofrendo discriminações e bullying na nova escola. Então, o *narrador personagem* diz que está tudo bem. O *narrador mediador* diz que está tudo mal. E o *narrador autor* diz que a protagonista está mentindo. Essa mesma lógica das narrativas ficcionais pode ser aplicada às narrativas jornalísticas e comunicacionais.

NARRADOR-AUTOR	NARRADOR-MEDIADOR	NARRADOR PERSONAGEM
O primeiro se refere ao autor na tradição literária e é posto por Motta como uma narração institucional do meio de comunicação, é a linha editorial do veículo, em que são definidos os limites e as prioridades. Também pode ser chamado de enquadramento ¹² .	O segundo narrador é o mediador entre o veículo e o público, é o narrador-imaginador das narrativas ficcionais e corresponde aos editores e jornalistas, aos produtores do texto.	E, finalmente, o narrador-personagem são as fontes, os entrevistados, os agentes responsáveis pelas informações primárias.
<i>Produção</i>	<i>Direção</i>	<i>Interação</i>

O público só vê os narradores-personagens, mas quem seleciona e prioriza os temas é a instituição narradora e quem imagina os temas como narrativas são os editores/redatores. Os personagens são organizados e qualificados dentro das narrações anteriores. Hoje, no entanto, em virtu-

12. A noção de Enquadramento (ou frame temporal) foi originalmente formulada por Goffman como “os princípios de organização da experiência cotidiana”, sendo apropriada pelos estudos da mídia por vários autores contemporâneos importantes, como Gaye Tuchman. No Brasil, Mauro Porto é o grande introdutor da noção de enquadramento nos estudos de mídia, tanto no jornalismo impresso como no telejornalismo.

de da presentificação das narrativas audiovisuais, os narradores-personagens estão ganhando autonomia em relação aos outros níveis de narração.

Conclusões

Nos dias atuais, a grande maioria das histórias que nos contaram e que nós contamos são midiaticizadas, são transmitidas, distribuídas e recebidas através de meios de comunicação eletrônicos – combinando as linguagens oral, escrita e audiovisual. Houve um tempo em que as narrativas eram apenas orais; houve um tempo em que elas foram predominantemente escritas; e, hoje, combinando a oralidade e o texto, as narrativas são audiovisuais.

LINGUAGEM	ELEMENTO-CHAVE	ÊNFASE	DOMÍNIO
Narrativas orais	Aqui e agora	Mensagem	Identidade local
Narrativas escritas	Metalinguagem	Transmissor	Sujeito universal
Narrativas audiovisuais	Fabulação	Receptor	Globalização intercultural

– Antes da escrita, toda comunicação era presencial em que interlocutores partilham de um mesmo contexto, sediada no corpo, principalmente na fala. Chama-se isso de *mídia primária* (PROSS, 1997). As narrativas eram orais e o corpo era a memória. Com a escrita e a história, os contextos de transmissão e de recepção se dissociam.

– A *mídia secundária* é formada por suportes extra corporais que fixam as narrativas no tempo-espaço. Há um único contexto de transmissão para muitos de recepção.

– E *mídia terciária* ou elétrica implica na existência de suportes tecnológicos nos dois polos da comunicação. Há muitos contextos de transmissão e muitos contextos de recepção.

A noção de ‘mídia terciária’ engloba tanto os meios de comunicação tradicionais como também a internet; a ‘mídia secundária’ corresponde à linguagem; e a ‘mídia primária’ insere o corpo como suporte. As narrativas orais enfatizam a própria narrativa e definem identidades simbólicas locais. As narrativas modernas são ‘históricas’, centradas no narrador e na metalinguagem, se destinando a um receptor passivo e no sujeito universal. E, nas narrativas audiovisuais, a ênfase está na narratividade do receptor, a fabulação.

As narrativas audiovisuais atuais são ainda: a) interculturais (mesclando o local e o universal); b) seriadas (fragmentadas em episódios durante longos períodos de tempo); c) virtuais (acontecem simultaneamente em vários locais ao mesmo tempo para um público não-presencial); e d) interativas/segmentadas (com a internet, o público deixou de ser passivo e passou a interferir de vários modos na construção da narrativa, orientando o narrador e os personagens). Na verdade, há uma reunificação dos contextos dos interlocutores, dissociados no tempo-espaço pelas narrativas escritas.

Durante muito tempo a crítica literária acreditava que o sentido de um texto era a expressão das intenções de seu autor. Ao leitor, caberia apenas o papel passivo de interpretar o que o autor quis dizer. Depois, o estruturalismo explica o texto a partir de sua linguagem. Agora estamos em um terceiro momento, em que tudo começa e termina no ‘aqui e agora’ do receptor (isto é, de mim, de ti). Com o advento da escrita uma ditadura do emissor ressalta a relação entre o enunciador e a referência (dividindo as narrativas entre reais e imaginárias) e instaura a metalinguagem no coração da arte moderna. A imagem e o sentimento foram secundarizados no significante.

Destaco alguns pontos importantes: a) a intriga principal de uma narrativa é tecida por quem a escuta (como um sonho que lembramos de trás para frente e que Freud chama de processo de elaboração secundária); b) com a semiose do receptor sendo primária, há uma inversão na ordem metodológica de analisar narrativas; c) o autor-modelo (o actante destinador ou o contexto do emissor) e os leitores-modelo (actantes destinatários ou os contextos de recepção) são os limites da interpretação; e d) que a seleção das narrativas e dos enredos que nos interessam são orientados pelos nossos afetos e ideias.

Assim, nesse universo narrativo de semiose ilimitada, procuramos, ouvimos e recontamos histórias para e por nos identificar com elas. Desejamos a vingança do herói injustiçado para compensar nossas humilhações pessoais; escolhemos o herói sofredor para redimir nosso sofrimento através da catarse trágica; rimos e achamos graça dos anti-heróis para esquecer do mundo; temos simpatia piedosa pelos protagonistas imperfeitos; e, sobretudo, cultuamos comportamentos exemplares através de heróis perfeitos. Escolhemos torcer por time ou por um jogador não só porque queremos ganhar com ele, mas sobretudo porque ele nos representa em aspectos subjetivos.

Tabela – Identidade afetiva entre protagonista e receptor

TIPO DE PROTAGONISTA	MODO DE IDENTIFICAÇÃO	DISPOSIÇÃO DO RECEPTOR
Competidor	Qualidades pessoais	Apostar no vencedor
Herói perfeito	Admiração	Culto ao comportamento exemplar
Herói imperfeito	Piedade	Simpatia, interesse moral
Anti-herói	Irônica	Espanto, provocação cômica
Herói que sofre	Catártica trágica	Redenção do sofrimento pessoal
Herói injustiçado	Catártica vingativa	Compensação das humilhações

Adaptado a partir de Jauss apud Motta (2013, p. 189)

É a vida que imita a arte que imita a vida ou será que a arte que imita a vida que imita a arte? Quem veio primeiro: a narrativa ou o contexto? Esta é a dialética entre mimesis e diegesis.

O contexto mostra; a narrativa conta. Mas, ambos são indissociáveis.

Então, por que o conceito de narrativa tornou-se tão importante em nossos dias? Como tornou-se capaz de explicar e compreender outros sem contradizê-los?

Além do aspecto material da linguagem, além do aspecto mental dos conteúdos, *a narrativa é uma estrutura mais ampla formada por imagens, situações-design, objetos abstratos embutidos que dão sentido aos signos e aos discursos.* A narrativa, mais do que uma mera representação dos acontecimentos, é um mapa interpretante do que está acontecendo - enraizado psicologicamente em cada um.

Eis nossa tese original: o futuro, o desfecho desejado, é o núcleo que intriga nas lembranças e preferências. A narrativa é a organização dos elementos passados e presentes de acordo com um projeto. A Identidade é forjada e celebrada pela memória e a memória, no sentido inverso, é atualizada e recortada pela identidade. Por que estudamos narrativas? Para nos conhecermos; para aprender sobre o mundo; para distinguir entre o que é benéfico do que não é; para explorar o universo, para sistematizar experiências de vida e imaginar um futuro comum.

Um exemplo de narrativa bem presente hoje em dia são as teorias da conspiração. A mídia promete a transparência total, o fim do governo invisível, mas hipervisibilidade midiática produz um GRANDE VAZIO, na realidade e no imaginário, em que proliferam iluminatis, reptelianos, alienígenas e outros governos invisíveis. As teorias da conspiração são narrativas que intrigam os fatos a partir da ideia de um governo invisível.

A vontade política de estabelecer identidades livres do pensamento colonizador e misógino está formando bolhas ideológicas fechadas, em que a memória é atualizada pela celebração de uma identidade fechada. Os movimentos identitários são narrativas de resistência cultural romântica ao poder. A relação entre a grande mídia e as redes sociais tende a criar diferentes interpretações dos fatos. As bolhas, fadons e outros grupos de opinião são produtos do relativismo identitário e da semiose ilimitada. Retribalização do mal. Uma segmentação interativa da cultura de massas.

A domesticação do lúdico

Introdução

Uma pergunta simples: a vida é um jogo? A vida é algo que disputamos, em que há vencedores e perdedores? Aqui acredita-se que não. Mesmo se pensarmos em competição de genes e em ‘seleção natural’, o critério evolucionista de Darwin da sobrevivência do ‘mais forte’ já foi substituído pelo critério da capacidade de adaptação e resiliência (Lamarck). A vida seleciona os mais flexíveis e resistentes. “O principal objetivo da vida não é a vitória, mas a luta” – definiu o Barão de Coubertin, criador dos Jogos Olímpicos contemporâneos e do conceito de *fair-play*.

Mas, se a existência não é um jogo, pode-se dizer que a vida está se tornando uma competição. A vida moderna é uma aventura. Somos todos heróis à procura do grande amor e da realização no mundo. Por isso, tornamos nossas vidas narrativas de risco. Risco de vida (e não apenas de morte), risco de não sermos amados, de não sermos bem sucedidos. Risco do fracasso dos perdedores. A vida está se tornando um jogo. Nesse contexto, estamos vivendo um processo de ‘gamificação’ das relações sociais e das interações: a aplicação das estratégias e do design competitivo dos jogos em outras práticas sociais, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes. A gamificação das relações sociais se dá a nível estrutural, como disputas entre instituições sociais; como se a sociedade se tornasse um imenso mercado. Já a ga-

mificação das interações se dá no micro espaço do cotidiano, acirrando a competição entre as pessoas em torno em diferentes objetos de disputa, como “se a vida fosse um jogo”.

Atualmente, o aprendizado está se tornando narrativa e se ‘gamificando’, tornando-se lúdico e competitivo. As antigas disciplinas (de memorização e adestramento corporal) estão se tornando ‘narrativas seriadas’, em que cada aula é um episódio (representando um conteúdo específico) e um capítulo de um arco narrativo maior (correspondendo a um estágio de um conjunto de conteúdos cumulativos). As avaliações são desafios para que o aluno assimile o conteúdo específico e avance em relação ao conjunto de conhecimentos sequenciais. A palavra ‘prova’ está sendo ressignificada.

Neste contexto, a gamificação representa a inserção do risco controlado – a ‘incerteza lúdica’ no campo epistemológico e o conceito de ‘fair-play’ no campo da ética - no aprendizado e na própria vida. Para tanto, não é preciso muita tecnologia. Basta viver feliz e consciente das próprias limitações, mas sempre buscando por desafios para transcendê-las.

O conceito teve grande repercussão na área de comunicação: o livro *Gamificação em debate* (SANTAELLA, 2018) traz uma coletânea importante de autores de diferentes áreas, demonstrando que a atividade lúdica aplicada a outras atividades não promove apenas engajamento motivacional, mas, sobretudo, em mudanças profundas de comportamento. Para esses autores, a gamificação retoma os aspectos lúdico e criativo que todos têm incubado, ampliando a qualidade cognitiva do aprendizado e do desempenho.

Há realmente riscos sociais de que a gamificação não seja uma evolução da narrativa construtivista e reforce ainda mais o caráter behaviorismo do ensino tradicional, através de recompensas e punições – as

motivações extrínsecas. Os jogos adequados para treinar o comportamento e/ou para memorização de informações não são novidades nenhuma. Além disso, há também a motivação intrínseca dos jogos – chamada de compulsão, vício, divertimento, encantamento lúdico, o “círculo mágico” de Huizinga (2001, p. 33).

Por tudo isso, existem também os contrários à gamificação, que veem o processo de modo colonizador e exclusor da maioria, uma vez que apenas as elites têm acesso aos jogos eletrônicos, à robótica e a um ensino mais individualizado. A gamificação, assim, aumentaria muito mais a desigualdade social e a exclusão cultural. Além do que, os jogos nos tornam mais competitivos e menos solidários, reforçando assim, do ponto de vista pessoal, os imperativos da sociedade global capitalista. Argumentos válidos, sem dúvida! Mas que muitas vezes escondem o apego ao ensino tradicional e a aversão à tecnologia.

Há também o trabalho do professor Marcos Nicolau (2018a, 2018b, 2018c, 2018d, 2019, 2021) da UFPB sobre ludosofia – conceito que desloca o foco da gamificação de um artifício de engajamento motivacional para o aprendizado existencial dos jogos em si. Por que jogar? Jogar ensina a viver, a perder, a ganhar, a lidar com as emoções, a ser ético – independentemente do conteúdo que está sendo ensinado de forma colateral. Os jogos, além das motivações extrínsecas via memorização e visualização do conhecimento em diferentes áreas (história, geografia, biologia, matemática, etc.), também desenvolvem o amadurecimento emocional, a aceitação das perdas, a empatia com os outros – através da motivação intrínseca.

Procurando um meio termo entre a ludosofia e a tecnocolonização através de jogos, as pesquisas mais recentes apontam para a existência de uma ‘ludocomunicação’, ou seja, a proposta de um contraponto à

‘gamification’ que vise a utilização de dinâmicas lúdicas para promover vínculos (IUAMA, 2020).

Agora nossa questão aqui é – levando em conta os prós, os contras e os dialéticos – pensar da perspectiva pedagógica, como formar protagonistas, desenvolvendo competências e habilidades socioemocionais através de jogos? E, do ponto de vista social: os jogos podem, ao contrário do que se pensa, contribuir para a construção de sua sociedade mais solidária e menos competitiva? A democracia é um jogo? E ainda, em uma perspectiva pessoal: como transformar a própria vida em uma aventura criativa? Como inserir a ‘incerteza lúdica’ em nossas vidas de modo decolonial e criativo?

O lúdico como discurso e ‘modo de ser’

O professor André Lemos (2015), a partir da teoria Ator-Rede com Latour, descreve o lúdico como um modo de existência moderno.

A modernidade caracteriza-se por uma forma específica de enquadramento da atividade lúdica, seja para infantilizá-la, seja para ajustá-la como um negócio (do entretenimento). Acredito que a dimensão lúdica seja uma das chaves para empreender uma antropologia dos modernos, já que o que chamarei aqui de “seres do jogo” nos constituem, nos provocam, “jogam” com a nossa subjetividade e com o nosso corpo por intermédio de artefatos (“brinquedos fetiches”), narrativas e regras específicas.

Lemos apresenta os modos de existência, propõe mais um modo (lúdico), apontando para a existência de “seres do jogo”, e estabelece correlações deste com outros modos de ser, como o da técnica, o da metamor-

fose e o da ficção. Essa forma ontológica de pensar tem suas vantagens e suas desvantagens. De forma mais arqueológica, visualiza-se que o lúdico é anterior aos outros modos de ser e que passou por transformações em virtude de sua relação com a tecnologia e com a narrativa. ‘Anterior ao Outro’ em três sentidos distintos e complementares: o discursivo (Orlandi); o psicológico (Winnicott); e o epistemológico, como um paradigma anterior à escrita e à história (como pensam McLuhan, Flusser, entre outros).

Orlandi (1980) sugere um modelo tipológico dos discursos segundo a participação dos interlocutores na produção do Sentido.

– Discurso autoritário – O emissor impõe as suas necessidades de transmissão à realidade-referente da linguagem. O discurso tende à ‘paráfrase’, ou seja, à repetição da identidade do sentido e da ordem subjacente à sua transmissão. O resto é ‘ruído’.

– Discurso lúdico – O receptor (ou a percepção) se apropria da realidade-referente, submetendo a transmissão a fatores aleatórios e/ou às necessidades de desenvolvimento da linguagem. O discurso aqui tende à polissemia e à multiplicidade do sentido.

– Discurso Polêmico – O sentido é construído pela reversibilidade dialógica entre os polos interlocutores da linguagem. O discurso, neste caso, é uma ‘tensão’ entre a paráfrase e a polissemia, entre a identidade e a multiplicidade do sentido.

Toda imposição de realidade referencial e toda linguagem instituída pelo emissor é discurso autoritário, em oposição à semiose absoluta do receptor, os sonhos e o simbólico, o discurso lúdico. Isso aponta para uma discrepância estrutural entre o método científico e o objeto lúdico, uma inadequação entre brincar e estudar.

Na perspectiva de Flusser, a pós-história ou pós-escrita está, através dos meios de comunicação, resgatando a ludicidade dos jogos ante-

riores à escrita e produzindo a gamificação das relações sociais e das interações. A gamificação acontece dentro das instituições quando o modelo dos jogos passa a organizar outras práticas sociais. Flusser condena a gamificação, o divertimento e o entretenimento como formas de domesticação do lúdico.

O aprendizado propiciado pelos jogos não é apenas a prática e produto de aquisição e assimilação de ganhos e perdas *extrínsecos* nas relações entre Eu e Outro, ele também é a aquisição *intrínseca* de repertório e da prática de performance. O aprendizado lúdico propicia não apenas o conhecimento, mas também a sabedoria; não apenas a informação, mas também a incorporação de habilidades e o desenvolvimento de competências. O jogo ensina a saber perder e a saber ganhar, a saber se colocar no lugar do outro, seja do ponto de vista interpessoal ou do intercultural, o jogo ensina a capacidade de adaptação e de diálogo, o *fair-play*.

O fair play significa muito mais do que o simples respeito às regras; cobre as noções de amizade, de respeito pelo outro, e de espírito esportivo, representa um modo de pensar, e não simplesmente um comportamento. O conceito abrange a problemática da luta contra batota, a arte de usar a astúcia dentro do respeito às regras, o doping, a violência (tanto física quanto verbal), a desigualdade de oportunidades, a comercialização excessiva e a corrupção (Conselho Europa, 1996).

“Dar o melhor de si e acreditar que seu adversário também o fará” – uma ideia que ultrapassa os limites éticos do esporte e se torna uma filosofia de vida, com implicações políticas e educacionais evidentes. No entanto, ao invés desta gamificação ética da subjetividade, o que está acontecendo é o contrário.

Para os estudiosos do conceito de *'fair-play'* (RUFINO; BATISTA; GUELER; MATARUNA, 2005, 57), “a influência do marketing e da mídia pressionando os atletas por melhores resultados gera na mente de treinadores e esportistas o pensamento de vitória a qualquer preço, culminando na utilização de meios ilícitos, tais como o doping, a manipulação genética, processos de naturalização, entre outros, quebrando assim, os princípios do jogo limpo”.

○ Lúdico como um fator simbólico

Dietmar Kamper (1998) estudando o jogo como metáfora da vida, chama a atenção sobre a discrepância estrutural entre “o método e o objeto” desta pesquisa, sobre a inadequação entre a atividade lúdica e o rigor científico dos discursos que pretendem estudá-la.

Norval Baitello Jr (1997, p. 58), a partir das ideias de Walter Benjamin (1985), afirma que essa dificuldade metodológica apenas espelha a dicotomia cultural e cognitiva entre o mundo adulto (e a lógica das “coisas necessárias”) e o universo infantil (e do “aparentemente supérfluo”).

Edgar Morin (1979, p. 116-117) crê que a construção histórica do Homo Sapiens (homem do saber racional) teve como efeito colateral o (sub)desenvolvimento do Homo Demiens (homem-louco). O primeiro corresponde ao universo adulto e o último, ao mundo da desordem e irracionalidade reprimida no inconsciente em seus diferentes aspectos.

Vilém Flusser (1998) elabora a noção de ‘homo ludens’, como a superação dessa dicotomia entre razão e loucura e, acrescentamos, como um retorno à nossa criança interior. Além disso, Flusser caracteriza o ‘modo de ser brasileiro’ como um protótipo global do homo ludens, que não se identifica nem com a vitória dos colonizadores nem a derrota

dos colonizados, mas tem como estratégia de longo prazo a resistência criativa à aculturação colonizadora.

Porém foi Ivan Bystrina (1995) quem melhor definiu o papel cognitivo da atividade lúdica em relação ao pensamento lógico. Para ele, há três níveis inter-relacionados de codificação de mensagens.

– O código primário, formado através de sinais simples e se organizam a partir da experiência e de regras predeterminadas dos sistemas vivos em sua evolução. Chamo aqui esse código de ‘Brincar’.

– O código secundário, uma consciência coletiva através de signos construídos a partir de uma estrutura comum, um sistema institucional de cognição coletiva – para o qual é necessário manter o foco da atenção constante, observando continuamente objetos concretos e abstratos sem distração.

– E o código terciário representa um nível de codificação cultural, para além das instituições sociais, e que constitui em uma “segunda realidade” para perpetuar mensagens para futuras gerações. Esta “segunda realidade” formada por nossos sonhos e desejos profundos está presente no ‘Jogar’ e resulta da perda de nexos reconhecíveis com as necessidades imediatas de sobrevivência. A segunda realidade é o “não-sério” e os jogos são uma das portas deste universo simbólico (ao lado do sonho, das doenças mentais e do êxtase místico induzido). A segunda realidade tem o objetivo de antecipar e simular situações possíveis de se configurar. É a simulação dos futuros possíveis que fornecem probabilidades para o presente se organizar.

A classificação de Bystrina equivale à teoria das três mídias de Pross (2017): o brincar corresponde ao corpo e a mídia primária dos sinais; o código secundário, à linguagem estruturada em signos escritos; e a segunda realidade à simulação de risco no futuro e aos meios de comu-

nicação, os jogos se aproximam dos espetáculos. O jogo foi sendo progressivamente domesticado pelo poder e suas narrativas; ele também foi absorvendo a estrutura linguística e cultural que o enquadrava.

E agora, na pós-história, o lúdico está de volta na linguagem audiovisual como gamificação. Flusser é um dos (muitos) que condena esse lúdico pós-histórico, visto como divertimento ou entretenimento. A gamificação, no entanto, apesar de ser uma estratégia de exclusão cultural do poder, também é um aperfeiçoamento na comunicação.

A teorização sobre jogos começou com os gregos, levando em conta a forma como o inesperado ou o acaso se manifestam. Nesse sentido, existem quatro tipos ideais de jogos: *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, *Ilynx*.

– *Agon*, os Jogos de Azar (a roleta, por exemplo). O ruído aqui é Objetivo e equivale ao acaso. Calcula-se a probabilidade ($1/6$ de chances em jogo de dados, por exemplo) e compara-se com os resultados empíricos. Obtém-se, então, um quadro analógico entre um modelo ideal (as “condições iniciais”) e os resultados.

– *Alea*, os Jogos de Adivinhação (como o jogo de búzios). O ruído é Subjetivo e dificulta a comunicação com o futuro. Aqui não existe um “resultado errado” ou discrepante do modelo, todo ruído é, por definição, ignorância de quem não entende.

– *Mimicry*, os Jogos de Performance são aqueles em que o desempenho individual é determinante. O ruído aqui é, em parte ambiental, em parte cognitivo. O golfe, o surf e o “jogo de paciência” são alguns dos jogos que combinam acaso e autoconhecimento. Para estudar tais jogos é preciso tanto considerar as variações e discrepâncias probabilísticas de cada jogo (compreendido como um conjunto de regras e possibilidades lógicas) como também os diferentes níveis de intencionalidade e consciência dos jogadores.

– E, finalmente, *Ilynx*, os Jogos Competitivos, que tanto podem ser de estratégia pura (como o xadrez, por exemplo); como baseados na força, na velocidade ou em outras qualidades físicas e psicológicas. Estes jogos é que geralmente são estudados na chamada Teoria de Jogos de Soma Zero. O ruído aqui é Intersubjetivo e consiste em uma forma de enganar o adversário ou de ser enganado por ele.

Na prática a maioria dos jogos é uma combinação dessas modalidades ideais. Um jogo de pôquer ou de futebol implica tanto em sorte (ou escapar ao ruído objetivo), assertividade (ou não se confundir com o próprio ruído subjetivo) e blefe (ou enganar e não ser enganado pelo ruído intersubjetivo). Nesta classificação, o interessante é a diferença de tipos de ruído. Nos primeiros jogos (de Azar, de Adivinhação e de Performance) o ruído resulta de nossa própria ignorância e corresponde à relação entre o homem e a natureza; enquanto os jogos competitivos (ou de soma zero) o ruído é utilizado para enganar o adversário e corresponde à relação dos homens entre si (WIENER, 1954).

Teoria matemática dos jogos

Os jogos não cooperativos com soma zero se referem especificamente aos conflitos, enquanto os outros tipos de jogos correspondem à atividade lúdica em si. Os jogos competitivos são o principal objeto de estudo da teoria matemática dos jogos. Como vimos, ela é a análise lógica de qualquer situação na qual apareça um conflito de interesses, com a intenção de encontrar as opções ótimas para que, nas circunstâncias determinadas, consiga-se o resultado desejado.

A teoria tem três gerações diferentes: Von Neumann & Morgenstern, os criadores da Teoria dos Jogos; Anderson & Moore, respon-

sáveis pela passagem da teoria clássica para a moderna caracterizada pela ideia de ‘informação incompleta’; e Robert Aumann, responsável pela noção de racionalidade bayesiana, que amplia a incerteza no cálculo das escolhas.

Os matemáticos John von Neumann e Oskar Morgenstern (1944) lançaram as bases da teoria em *Theory of Games and Economic Behavior*, que interpretava as escolhas racionais e os acontecimentos sociais por meio dos modelos de jogos de estratégia, ou seja, diante de uma certa gama de opções, os agentes escolheriam aquelas estratégias de ação que lhes fossem mais vantajosas de acordo com um cálculo acerca de sua probabilidade e satisfação máxima de sua utilidade.

Uma estratégia é a lista de opções ótimas para cada jogador, em qualquer momento do jogo. Para poder deduzir as estratégias ótimas sob diferentes hipóteses quanto ao comportamento do resto dos agentes, é necessário analisar vários aspectos: as consequências das diversas estratégias possíveis, as possíveis alianças entre jogadores, o grau de compromisso dos contratos entre eles e o grau em que cada jogo pode se repetir, proporcionando a todos os jogadores a informação sobre as diferentes estratégias possíveis. Von Neumann & Morgenstern tinham o projeto de “construir uma teoria inequívoca da racionalidade para situações cujo modelo é um jogo, onde toda ação está condicionada em alguma medida pela expectativa das reações que ela pode engendrar”. Calcada sobre alicerces matemáticos, a Teoria dos Jogos propôs uma nova maneira de formalizar os princípios da ciência política, a partir do comportamento e preferências subjetivas.

Com Anderson & Moore (1962), surgem as probabilidades subjetivas e a matematização dos conflitos se torna mais psicológica. Eles comparam a matemática dos jogos à abordagem comportamental atra-

vés da analogia entre o jogo e o enigma (puzzle). O puzzle caracteriza uma situação de incerteza externa, em que há algo que se ignora e cujo conhecimento implica na solução do problema; enquanto no jogo há uma situação de incerteza interna, nas quais as próprias tentativas de se alcançar uma solução afeta os termos do problema que se quer solucionar. A ignorância dos jogadores passa a ser estimada como ruído. Troca-se o modelo de dois jogadores completamente informados em uma racionalidade coletiva perfeita por um modelo múltiplo em que a intenção e as expectativas (individuais, corporativas e/ou públicas) em relação aos outros passam a ser decisivas.

Com Robert Aumann (1987), a teoria matemática dos jogos dará um novo passo, combinando probabilidades lógica e subjetiva dos jogadores em seu modelo e adotando definitivamente as ideias de ‘mundo aberto’ e ‘observador externo’. Aumann amplia o papel da incerteza porque não distingue jogo e puzzle, não faz distinção entre o ruído externo e o inter-subjetivo. Neste modelo, o observador é sempre um meta-jogador.

Com isto, o Jogo, então, passa a ser uma questão de (auto) Conhecimento. Aumann observa que, levando em conta um determinado número de ações interdependentes, não há um único resultado final, mas sim um número indeterminado de soluções possíveis, de equilíbrios relativos para o sistema. O número de possíveis “soluções” se multiplica bastante se admitirmos que as pessoas reais geralmente busquem táticas suficientes para a realização de suas metas imediatas e não estratégias ótimas. A metateoria de Aumann integra uma racionalidade econômica como tática de todos à racionalidade estratégica de alguns. Para lidar com esta complexidade de resultados possíveis, introduz-se a noção de ‘informação imperfeita’ por meio da distinção entre incerteza e risco: enfrentando o risco, os jogadores são capazes de atribuir

probabilidades aos vários resultados, ao passo que, confrontadas com situações de incerteza, não são capazes de fazê-lo. Surge assim o cálculo da utilidade esperada ou do valor estimado de cada ação quando enfrentam o risco. Atualmente, versão de Aumann da teoria de jogos envolvendo cooperação entre concorrentes e negociação de conflitos tem aplicações na área de ciência política e relações internacionais, ganhando prêmios de Nobel de economia em 1994 e 2005.

Com base nesse resumo da teoria dos jogos, pode-se ver que sua vantagem é a forma como integra as relações entre micro/macro, ação/estrutura e indivíduo/instituição em um único modelo. A teoria dos jogos é uma teoria viva, que afeta o mundo que estuda. No entanto, a grande desvantagem da matematização é a descontextualização histórica e cultural dos jogadores, de forma que a teoria dos jogos vale mais como uma ferramenta heurística do que como uma teoria para solução de conflitos. Essas limitações podem ser minimizadas pela sua inclusão em teorias mais abrangentes e complexas, observando a contextualização dos jogadores em situações históricas e culturais concretas e considerando também os valores culturais e as normas sociais no comportamento pessoal.

Com a matematização dos jogos, chega-se ao clímax da domesticação do lúdico pelo lógico e de sua aparente dessimbolização e sua transformação em um método analítico de situações. ‘Aparente’ porque apesar de desstituir os elementos lúdicos de seus valores culturais e psicológicos, as teorias recontextualizam o jogo como método de análise de situações específicas. A teoria econômica dos jogos de Von Neumann & Morgenstern é indicada para a investigação mercadológica dos interesses e necessidades. A teoria dos jogos de Anderson & Moore é a ideal para as motivações políticas e psicológicas no estudo dos aspectos

subjetivos das instituições. A metateoria dos jogos de Aumann pode ser aplicada às eleições e aos sistemas da democracia midiática.

Conclusão

A vida não é um jogo entre máquinas calculadoras programadas com objetivos variados. Somos tão irracionais que essa metáfora não nos cai bem. Além disso, nem todas as disputas são amistosas.

Em um jogo, o objetivo é vencer o adversário. Em uma luta, o objetivo é derrotar e até destruir o inimigo. O jogo é uma ‘atividade competitiva’ dentro de uma ‘prática social cooperativa’.

A vida não é um jogo. Os jogos são que são simulações da vida. A grande diferença entre a vida e o jogo são seus riscos. Na vida, há o risco de morrer e de perdas irreversíveis. No jogo, o perigo é não ser amado, perder a confiança em si, as posses, a naturalização da inferioridade, a honra. A vida não é um jogo, mas está se tornando um. E como será, dependerá de nossa própria capacidade de jogar.

Traçou-se aqui um esboço de uma teoria geral dos jogos, abordando o lúdico como fator simbólico. Essa perspectiva mais geral – ancorada em Kamper, Baitello, Morin e Bystrina – releva a íntima relação dos jogos com o universo simbólico. Relação íntima que Wiener subdividiu em duas, levando em conta a natureza do ruído (o acaso, a incerteza, o risco), se é resultado da inconsciência dos jogadores ou se é proposital e deliberado em função da disputa do próprio jogo. Detalharam-se também as diferentes versões da teoria matemática dos jogos – demonstrando a domesticação do lúdico pelo lógico.

Em um próximo texto, *Gamificação de Democracia Mediada*, sugere-se a possível aplicação das diferentes versões das teorias matemáti-

cas dos jogos ao modelo dos três campos, colocando a mídia na posição de ‘meta jogadora’ ou de ‘banca’ para explicar o caráter central que os meios de comunicação desempenham na sociedade contemporânea.

Gamificação da democracia mediada

Introdução

Para Rousseau, democracia não é para os homens. Somos violentos, passionais e mentirosos. A democracia é um governo para os deuses. A verdadeira relação da democracia com os jogos olímpicos não é que essa forma de governo se assemelhe ao jogo pela regra que se deve respeitar, mas porque ambos exigem dos participantes a superação de seus limites em um constante aperfeiçoamento, porque em ambos os homens aspiram a ser deuses.

Há uma grande semelhança entre a democracia e os jogos, em suas origens. Mas, exatamente em que? Ambos são processos de tomada de decisões em comum? Regimes em que se mantem a unidade sem perder a diversidade? Há algo maior e mais interessante: tanto a democracia como os jogos exigem a superação individual e coletiva das dificuldades; ambos obrigam os homens a dar o melhor de si, domesticando o ruído através da consciência. A democracia e os jogos devem nos levar a ser o melhor possível.

Há uma narrativa clássica (BOBBIO, 2000a, p. 171), em que o príncipe persa Otane pergunta a um de seus mais versados sábios sobre qual a melhor forma de governar seu reino. O sábio, então, enumera três formas de governo: o governo de um (a monarquia), o governo de poucos (a aristocracia) e o governo de muitos (a democracia); que

tanto podem funcionar bem e serem formas justas de governar como também podem degenerar em injustiças e desperdícios, dependendo de seus governantes. O governo de um ou monarquia se for ocupada por um rei ruim se torna uma tirania; a aristocracia (ou “o governo dos melhores” de Platão), através dos privilégios e do nepotismo, se transforma em oligarquia; a democracia (ou o governo pela maioria), sem espírito público, se fragmenta em anarquia individualista em que cada um defende seu interesse ou ainda descamba para oclocracia (o governo da plebe).

Bobbio (2000a) usa essa antiga narrativa para defender a ideia de que o bom governo é o governo das leis e não o governo dos homens. Com leis, até as monarquias e aristocracias são justas, pois a justiça independe das virtudes e defeitos dos governantes. Já a democracia, principalmente a democracia moderna, é o governo das leis por excelência. Bobbio aproxima as ideias de ‘governo dos homens’ e de ‘governo das leis’ às noções weberianas de legitimidade carismática e de legitimidade legal, dando a entender que fazem parte do mesmo processo histórico de secularização das tradições, em que a democracia é meia-irmã da burocracia.

A democracia dos antigos era direta. A democracia dos modernos é representativa. Como será a democracia no futuro?

As promessas não-cumpridas

Bobbio não crê na volta da democracia direta através das redes digitais de computadores, em que cada cidadão vota em sua casa sobre quaisquer assuntos de seu interesse, mas sim que vivemos uma passagem gradativa da democratização do Estado à democratização da

sociedade e das instituições (da escola, da fábrica, dos bairros). Esta democratização da sociedade civil começou com o movimento da contracultura em 1968 e se consolidou com a queda do muro de Berlim em 1989. E a mídia teve um papel pedagógico importante durante essas últimas décadas.

Giddens chama este processo histórico-institucional de “democratização da democracia”, miniaturizando ainda mais a ideia de democracia, entendida agora não como uma ‘forma de governo’, mas como um método de relacionamento entre pais e filhos, entre grupos de amigos, entre marido e mulher (GIDDENS, 2003, p. 61).

Explico-me melhor: a democracia como método não consiste simplesmente na regra de maioria (pois assim seria impossível existir democracia entre duas pessoas com interesses diferentes, como professor e aluno, por exemplo), mas sim no novo contractualismo, isto é, na negociação dos interesses divergentes e das próprias regras de negociação. A democracia vista desse modo não é o predomínio formal do consenso sobre o dissenso, mas na transformação substancial dos conflitos em diálogos produtivos dentro de uma unidade de ação. Assim, como método, a democracia não é ‘uma decisão coletiva através da regra da maioria’ formal, mas a tomada de decisões através das regras negociadas entre os diferentes pontos de vista que formam uma organização. E então a questão central desta democracia negociada é: como criar o mínimo de regras que garantam a cada um segundo seu esforço e capacidade tanto do ponto de vista quantitativo como no aspecto qualitativo. Para que as instituições gozem do máximo de autonomia em relação ao Estado e em que os indivíduos desfrutem do máximo de autonomia pessoal em relação às instituições não basta que se garanta direitos iguais a todos, é preciso também tratar todos como pessoas especiais. Pois é na diversidade

e na autonomia das relações entre os grupos sociais e os indivíduos que repousa hoje a possibilidade de uma democracia cada vez mais múltipla, complexa e produtora de singularidades.

Em *O Futuro da Democracia*, Bobbio (2000a) estabelece um marco teórico em relação à compreensão desta democratização das relações humanas. Nele, evitando fazer projeções apressadas sobre o destino da democracia contemporânea, Bobbio investiga suas “promessas não cumpridas”, isto é, aquilo que as democracias representativas gostariam de ser idealmente, mas que efetivamente não são. São seis promessas não realizadas:

– A democracia política prescinde de uma democracia social. A democracia representativa promete se realizar através das eleições para o parlamento e para os cargos executivos, mas nas últimas décadas ficou claro que, para sobreviver e se desenvolver institucionalmente, ela precisa reinar também a sociedade civil.

– Na democracia, todos governem todos, igualitariamente. Mas, o pluralismo dos grupos acaba com a democracia dos indivíduos. A democracia moderna nasceu de uma concepção individualista de sociedade, em que a vontade coletiva é produzida pela regra de maioria e acatada por todos formando uma unidade de ação “de forma centrípeta ou monocrática”. Porém vivemos uma policracia, em que os grupos (e não os indivíduos) lutam para preservar seus interesses. Um conjunto de oligarquias ou de corporações profissionais é uma sociedade pluralista, mas não é democrática.

– A democracia promete defender o interesse público, mas apenas negocia acordos dos interesses privados. Há uma flagrante contradição entre a representação do interesse público (da vontade da maioria) com a representação dos interesses privados em diferentes níveis. O

parlamento (os representantes eleitos) promete defender o interesse da maioria, mas na verdade defende os interesses regionais, corporativos e pessoais.

– A democracia promete acabar com os privilégios das elites, tratando todos os indivíduos de forma igual, mas há uma persistência das oligarquias e do tratamento desigual. Há inclusive conservadores que defendem ser democrático tratar desigualmente os desiguais e que todo igualitarismo político é invariavelmente autoritário.

– A democracia promete ainda educar o povo para a cidadania, transformando súditos em cidadãos, aumentando a participação ativa de todos sobre tudo. Mas, o que se constata é a crescente apatia política dos jovens de melhor instrução e renda.

– A democracia promete acabar com o poder invisível. Na monarquia, o segredo em torno do rei era a regra e a exceção era a visibilidade. A coroa, o trono, o castelo – signos da visibilidade real escondiam a opacidade da vida cotidiana. Nas democracias, a transparência é a regra e o segredo, a exceção. O poder do soberano imitava o de Deus, que é invisível e tudo vê; o poder democrático ao contrário se baseia na visibilidade total do governante por pessoas que ele não vê. No entanto, apesar desta inversão de perspectiva, a democracia convive com um ‘governo duplo’ em que ao lado da esfera visível pela mídia, se desenvolve toda uma política de bastidores. A transparência não venceu a privacidade dos acordos particulares.

Mas apesar destas “promessas descumpridas”, em nenhum momento Bobbio desiste do regime democrático como a melhor (ou, por baixo, “a menos pior” – como disse De Gaulle) forma de governo. Sua crítica visa antes levantar as deficiências institucionais e os pontos fracos da democracia para tentar desenvolvê-los.

Mas, o que nos interessa é saber qual papel os meios de comunicação desempenham nesta democratização social da democracia política representativa?

A espetacularização da política

Jurgen Habermas (1984, 2012a, 2012b) nos traz três temas conexos: a ampliação da esfera pública pela sociedade civil; a “ação comunicativa” diferenciada da “ação instrumental” e da “ação estratégica”; e a “democracia deliberativa”.

Habermas entende que a racionalidade instrumental é a lógica objetiva das coisas, a ação determinada pela infraestrutura econômica; a racionalidade estratégica dos sujeitos individuais e coletivos corresponde a ação política e seus condicionamentos superestruturais; e a ação comunicacional é a esfera da intersubjetividade coletiva e da interação inconsciente, que está sujeita simultaneamente às racionalidades instrumental e estratégica.

A noção de democracia deliberativa é a união da ação comunicativa com a racionalidade estratégica contra a razão instrumental, ou a ampliação da esfera pública pela sociedade civil contra o mercado. A aproximação dos campos da política e da comunicação acabou provocando o fenômeno que os analistas chamam de ‘espetacularização da política’.

O campo político é o lugar em que se geram, na disputa entre os agentes que nele se acham envolvidos, produtos políticos, problemas, programas, análises, comentários, conceitos e eventos, entre os quais os cidadãos comuns são chamados a debater e decidir, durante as eleições. É, portanto, um campo fechado (em que seus agentes internos

interagem na maioria do tempo), que se abre sazonalmente a todos, durante os breves momentos eleitorais.

O Campo da Mídia é o ambiente de visibilidade simultânea, que funciona segundo suas próprias regras e subverte a lógica de premiação de outros campos. A mídia ocupa uma dupla posição em relação à estrutura social, ela é tanto um Campo próprio (em que os atores sociais debatem seus problemas) como também um agente no Campo Político mais geral.

Graças a essa ambiguidade funcional, os meios de comunicação são ‘meta jogadores’, que ‘bancam’ a democracia. Os meios de comunicação são instituições políticas de mediação das elites com o público, mas não substituem os governos, os parlamentos, os partidos e os demais atores políticos – apenas se sobrepõem a eles, ‘dando as cartas do jogo’, selecionando e interpretando todas as informações de um campo para os outros. O resultado imediato dessa ambiguidade institucional é que, enquanto há abordagens *mídiafóbicas*, que enfatizam o aspecto negativo das mudanças, ressaltando o campo social como o conjunto da esfera pública e a mídia como um agente social nefasto; outras, *mídiafilicas*, percebem apenas o aspecto positivo, enfatizando a mídia como um campo aberto para o diálogo direto entre os agentes políticos e o público.

A maioria dos autores contemporâneos postula uma posição intermediária: os campos da Política e da Comunicação se interpenetram numa relação recíproca, mais ambos preservam suas especificidades; nem a política se dilui frente ao efeito da mídia, nem a mídia é um mero instrumento da política ou alienação social.

Observando a inter-relação entre os dois campos podem-se localizar vários elementos: a) o que há de político na comunicação (o subcampo jornalístico); b) o que há de comunicação na política (a imagem pública e a propaganda política); c) o que há na política que não está na co-

municação (a negociação invisível); e d) o que há na comunicação que não está no campo político (o simbolismo aparentemente apolítico do mundo do entretenimento).

A política se midiaticizou, passando a se organizar pela gramática dos meios de comunicação (com ênfase na novidade, no inusitado e em padrões estéticos), produzindo uma cultura centrada no consumo de imagens, gerando novas competências, como marketing (que adapta a política às preferências do público através de pesquisas) e semelhança aparente entre a opinião pública e o mercado consumidor.

Pode-se dizer, no entanto, que os campos da comunicação e da política estão em convergência, que sua intercessão está aumentando (‘a implosão da esfera pública’ prevista por Habermas) e que as áreas em que os campos mantêm sua própria lógica tendem a diminuir (com a transparência virtual das negociações hoje invisíveis e com a ‘politização’ de celebridades, atletas e artistas). Vários autores contemporâneos chamam essa convergência de ‘espetacularização da política’ e consideram que a política tornou-se mais teatral.

O resultado? O crescente desinteresse do público mais informado; o caráter artificial da opinião pública; a perda de autenticidade dos agentes e das instituições de representação política; a substituição parcial dos partidos e das instituições políticas representativas pelos meios de comunicação no debate e na defesa dos interesses da população. E, principalmente, o aumento exponencial do risco (de colapso do sistema político da democracia parlamentar) e a ‘gamificação’ da política, em que os atores disputam as apostas do público.

A democracia gamificada pelo mercado

A convergência entre os campos da comunicação e da política é ainda insuficiente para explicar o fenômeno da gamificação da democracia, surgindo a necessidade “de um terceiro convidado”: o mundo dos negócios (GOMES, 2004, p. 129).

Essa ampliação sociológica extrapola o âmbito da perspectiva discursiva, permitindo um ângulo mais abrangente por um lado. E, por outro, o mercado é quem gamifica a esfera pública e a sociedade civil, investindo na competição de seus agentes. O jogo social é travado agora em três campos: o econômico, o político e o psicocultural. A interação convergente entre a mídia e a poder público promove uma política mais teatral. O mercado reage (a essa aproximação e a apatia política resultante) com a ideia de gamificação da democracia.

Nos anos 90, a ideia de democracia deliberativa – estruturada em um tripé entre o Estado (o campo da igualdade jurídica), o Mercado (o campo da desigualdade econômica) e a Sociedade Civil (o campo das comunidades) – será retomada por Anthony Giddens e John B. Thompson. Porém, ao invés de pensar ação socialmente estruturada, os autores contemporâneos pensam em práticas sociais que se reproduzem e não acreditam na secularização absoluta das tradições, mas que a modernidade convive com o poder simbólico de modo diferente.

Thompson aponta que os meios de comunicação passaram a mediar a percepção entre tempo e espaço, estabelecendo uma centralidade em relação às outras instituições. A mídia na modernidade sequestrou o ‘lugar da fala’ da autoridade pública e religiosa. Na pré-modernidade, a informação era distribuída unicamente a partir dos estados e das

igrejas. Ao se estabelecerem instituições de mediação com autonomia relativa, o ‘monopólio da fala’ foi terceirizado para a mídia. E, com o advento da democracia e da mídia, surge a ‘multiplicidade de interpretação dos acontecimentos’, a verdade torna-se relativa. Com as redes sociais, a mentira (produzidas e espalhadas como notícia, as fake news) e controle da informação passaram a desempenhar um papel central na democracia mediada.

Nesse contexto, a mídia é um campo para o diálogo entre os atores políticos e o público; e também mais um ator político invisível com interesses próprios em um contexto social mais amplo, que seleciona, hierarquiza e dá visibilidade aos acontecimentos históricos. Os meios de comunicação, assim, desempenham um duplo papel: por um lado, organizam as identidades simbólicas através de narrativas neo tradicionais; e, por outro, constroem de modo parcial e simplificado a realidade social que contextualiza a vida dos atores visíveis.

Assim, a mídia é, ao mesmo tempo, um campo para o diálogo entre os atores políticos e o público; e também mais um ator político invisível com interesses próprios em um contexto social mais amplo, que seleciona, hierarquiza e dá visibilidade aos acontecimentos históricos. Os meios de comunicação, assim, desempenham um duplo papel: por um lado, organizam as identidades simbólicas através de narrativas neo tradicionais; e, por outro, constroem de modo parcial e simplificado a realidade social que contextualiza a vida dos atores visíveis.

Para Giddens, a tradição é voltada para o passado, para a repetição de ciclos históricos; e a modernidade inicia uma nova concepção de tempo-espaco em que a reflexividade é voltada para o presente e para o futuro. A modernidade gera ‘bolhas’ tradicionais, mas no geral, produz incerteza pela pluralidade de opções que oferece. Essa falta de certeza e

de segurança, aumenta ainda mais a flexibilidade tanto da simulação de situações de risco como da invenção de ‘novas tradições’ através das mídias. A democracia, assim vista, não é um mito do discurso político, ela é ‘a’ utopia (o projeto de uma sociedade perfeita sempre inacabada) por excelência. Os mitos estão sempre ancorados no passado imemorial, na tradição, na origem anterior à história; a utopia, ao contrário, está projetada no futuro, em um tempo que ainda não chegou no ‘fim da história’ (MIGUEL, 2000).

E, no presente, na flexibilidade moderna, a democracia real é sempre imperfeita e imprevisível, arriscada e contra manipulada pelo poder simbólico. ‘Contra-manipulada’ porque, apesar de parecer antitradicional (por apostar no risco, no futuro, na incerteza), a democracia é contextualizada culturalmente por elementos simbólicos. E ‘Democracia’, lembremos, não apenas como uma forma de governo ou como predomínio formal da maioria, mas como método de tomada de decisões através das regras negociadas entre os diferentes pontos de vista que formam uma unidade de ação. A democracia como método de decisões coletivas implica ainda em levar em considerações os sentimentos, os próprios e os dos outros. A família se destradicionalizou, mas também se democratizou emocionalmente. Daí a noção de ‘democracia emocional’, que leva em conta o bem estar de si e do outro. O risco produz comportamentos individualistas. Nossa cultura promove o máximo de autonomia dos indivíduos. Desafiamos a morte para nos tornarmos pessoas melhores, com corpos mais capacitados e mentes mais disciplinadas.

Segundo Giddens, a única saída para a democracia é se democratizar ainda mais, fazendo com que todos sejam autônomos e responsáveis através de políticas públicas contra a dependência, seja química, familiar, emocional, econômica ou cultural.

Porém, quanto mais as pessoas conquistam autonomia individual; menos eles querem participar das decisões coletivas – eis o Paradoxo da Democracia. Ao mesmo tempo, que a sociedade nos faz mais individualizados, são justamente as pessoas mais individualizadas (os jovens de maior poder aquisitivo e escolarização) que se recusam a participar da política, considerando-a antidemocrática. A democracia precisa de indivíduos para funcionar plena (e não ser simplesmente do pluralismo de grupos), mas sucumbe à dispersão predominante dos interesses individuais sobre os coletivos. Esse paradoxo da democracia de Giddens é semelhante ao equilíbrio de Nash, modelo matemático, em que apesar de os participantes não cooperarem, é possível que a busca individual/grupal da melhor solução conduza o jogo a um resultado estável desigual, não havendo incentivo para mudanças estruturais. Esse é o governo dos piores, perpetuado pela corrupção e pela omissão dos melhores e da maioria. Sim, porque a baixa participação incentiva que os mais ambiciosos e injustos perdurem; e a reprodução das mentiras e injustiças incentivam que mais e mais pessoas não desejem participar da política. Esse equilíbrio precário é a democracia.

Conclusões

Vimos que a democracia não cumpre o que promete. Entre as várias promessas descumpridas, destaca-se a ilusão de que a mídia promove a transparência total e o fim do ‘governo invisível’. Longe de ser menos corrupta e mais transparente, a democracia política atual se expressa e organiza através da gramática visual da mídia, com ênfase na novidade, no inusitado e em padrões estéticos. A convergência entre os campos da política e da comunicação gera uma espetacularização

da política. A democracia, seja como regime institucional de governo seja como método de tomada de decisões coletivas, tornou-se teatral do poder compartilhado. Mas não é só: a aproximação do mercado leva à gamificação política dos partidos e dos candidatos durante as eleições; o marketing adapta a política às preferências do público através de pesquisas; o voto torna-se uma venda entre diferentes produtos que competem entre si. A opinião pública vira o mercado consumidor.

Entre os analistas que reconhecem a centralidade da mídia na sociedade atual, duas atitudes extremas são possíveis: a que crítica a espetacularização da política, a perda do caráter ideológico do debate político e que a mídia tornou o processo eleitoral em um espetáculo entre outros espetáculos desportivos, culturais e científicos; que os eleitores votam nas imagens dos candidatos (e não mais em suas propostas) e se comportam como se apostassem em jogo de azar – posição mais frequente entre os cientistas políticos. E a atitude que crê em um novo fazer político midiático, acreditando na pureza do diálogo entre eleitores e candidatos e que não há manipulação da mídia – posição típica dos pesquisadores da área de comunicação social.

Para Sartori, a linguagem da televisão, baseada em imagens superficiais e fragmentadas, anula o pensamento crítico, é a *Videopolítica* (2001). A TV está alterando o antropos humano, estamos passando do Homo Sapiens para o Homo-vídeo, em que a representação visual substitui a capacidade de tomar decisões racionais. Sartori lamenta o declínio dos partidos políticos, das plataformas programáticas e o crescente personalismo dos candidatos.

Em contrapartida, existem também os que não acreditam na desfiguração da vida pública, mas sim na emergência de uma nova forma de representação política, com cidadãos mais informados e mais vo-

lúveis, dispensando a mediação de partidos políticos. O personalismo crescente, apesar de negativo, é entendido como uma nova forma de agregação das identidades coletivas em um novo contexto social. Precisamos de novos heróis, de protagonistas sociais, de que a mídia faça uma valorização dos agentes políticos. Essa perspectiva é otimista em relação à gamificação da democracia.

Essa perspectiva, no entanto, é completamente utópica. Na verdade, hoje há uma cadeia de realimentação mútua, em que o desinteresse dos eleitores permite o triunfo dos políticos ruins e este triunfo reforça o desencanto do eleitorado. Há um círculo vicioso na política e a democracia representativa tende a se tornar um show sem graça. Por outro lado, aperfeiçoar a democracia, torná-la mais próxima de seu modelo ideal significa reencantá-la, tarefa permanente e sempre inacabada para os meios de comunicação.

Há potencialmente um círculo virtuoso latente, permanentemente disponível para ser executado. A democracia se articula com ‘a incerteza lúdica’: como romper com um equilíbrio indesejável (ou círculo vicioso) e substituí-lo por um equilíbrio auto impositivo justo e equitativo, em que “cada um faça o melhor de si dado o que os outros fazem” e isso resulte em uma otimização crescente do funcionamento deste equilíbrio dinâmico (ou círculo virtuoso). A democracia só funcionará plenamente se todos adotarem um *fair-play* social, tanto no nível imediato das interações como também no campo político das relações sociais.

Referências

ANDERSON, A.R. e MOORE, O.K. 'Some puzzling aspects of social interaction'. *The Review of Metaphysics*, XV, 3, 59; 1962.

AUMANN, R. *Game theory The new palgrave — a dictionary of economics*. Londres: The Macmillan Press Limited, 1987.

BLACKMORE, Susan. *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

BARTHES, Roland; GREIMAS, A. J.; ECO, Umberto; e outros. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BARTHES, Roland. A Morte do Autor. In: BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

_____. *Elementos de semiologia*. Tradução de Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix/ Editora da Universidade de São Paulo, 1971.

_____. *Mitologias*. Tradução de Rita Buongermino e Pedro de Souza. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1972.

_____. *Fragmentos de um discurso amoroso*. Tradução de Márcia Valéria Martinez de Aguiar. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2003.

_____. *Aula*. Tradução e posfácio de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Cultrix, 2007.

BAUDRILARD, J. *Esquecer Foucault*. Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

_____ *À sombra das maiorias silenciosas - O fim do social e o surgimento das massas*. Tradução: Suely Bastos. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BAUMAN, Zigmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BAITELLO JR., N. *A serpente, a maçã e o holograma. Esboços para uma Teoria da Mídia*. São Paulo: Paulus, 2010.

BATESON, Gregory. Uma teoria geral sobre brincadeira e fantasia. *Cadernos IPUD*, número 5. Instituto de Psiquiatria da UFRJ, 2000.

BARRENECHEA, Miguel Angel de. *Nietzsche e a liberdade*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2008.

BECK, Ulrich. *Sociedade de risco: rumo a uma outra modernidade*. Tradução: Sebastião Nascimento. São Paulo: Editora 34, 2010.

BECK, GIDDENS, LASH; Ulrich, Anthony, Scoot. *Modernização Reflexiva – Política, Tradição e Estética na ordem social moderna*. São Paulo: Celta Editores, 1994.

BENJAMIM, Walter. *Obras Escolhidas, v. I, Magia e técnica, arte e política*. Trad. S.P. Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOBBIO, Norberto. *O futuro da Democracia*. São Paulo: Paz e Terra, 2000a.

_____ *Teoria Geral da Política*. Brasília: Editora da UnB, 2000b.

BOURDIEU, Pierre. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: Edusp, 2007.

BOURDIEU, Pierre. PASSERON, Jean-Claude. *A reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014a.

BYSTRINA, I. *Tópicos de Semiótica da Cultura*. São Paulo: PUC/SP, 1995.

CAMPBELL, J. *O poder do mito*. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

_____. *O herói de mil faces*. 11ed. São Paulo: Cultrix; Pensamento, 1995.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Ensaio Latino-americanos, 1. São Paulo: Edusp, 2000.

CONSELHO DA EUROPA. *O Código de Ética Esportiva*. 1996. Disponível em: <<http://napsi.no.sapo.pt/codigoetica.html>>. Acesso em: 23/12/2004.

DAMATTA, Roberto. *Carnavais, Malandros e Heróis – Por uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1997.

DAWKINS, Richard. *O gene egoísta*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

DEBRAY, Régis. *Curso de Midiologia Geral*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1998.

_____. *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O Anti-Édipo*. Lisboa: Assírio e Alvin, 1972.

_____. *Mil Platôs – Esquizofrenia e Capitalismo*, v. 1, 2, 3, 4 e 5. Rio de Janeiro: Editora 34, 1980.

DU BOIS, W.E.B. *The souls of the black folk*. New York: Vintage Books, 1970.

DURKHEIM, Émile. *As regras do método sociológico*. Coleção Os pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

ECO, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano*. Tradução Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FAORO, Raymundo. *Os donos do poder: formação do patronato político brasileiro*. 5ed. Porto Alegre: Globo, 1979.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 36ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

_____ *A vontade de saber*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1982.

_____ *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____ *O uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.

_____ *O cuidado de si*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.

_____ *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1982.

_____ *Resumo dos cursos do Collège de France (1970 a 82)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.

_____ *A hermenêutica do sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FLUSSER, Vilem. *Fenomenologia do brasileiro: em busca de um novo homem*. Rio de Janeiro: UERJ, 1998.

_____ *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FREYRE, Gilberto. *Casa Grande & Senzala: formação da família brasileira sob o regime de economia patriarcal*. Rio de Janeiro: Record, 1996.

FREUD, Sigmund. Totem e Tabu. (1913) In: *Edição Eletrônica Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1969a.

GREUB, Thierry, (Hrsg.). *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*. Eine Einführung in die Methoden der Kunstgeschichte, Berlin: 2001.

GIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

_____. *O mundo em descontrole: o que a globalização está fazendo de nós*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

_____. *Sociologia*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1997.

GILROY, Paul. O Atlântico Negro. Modernidade e dupla consciência. São Paulo, Rio de Janeiro: 34/Universidade Candido Mendes – Centro de Estudos Afro-Asiáticos, 2001.

GOMES, Marcelo Bolshaw. *Um mapa, uma bússola – hipertexto, complexidade e eneagrama*. Rio de Janeiro: Editora Mileto, 2001.

_____. Em conflito - conhecimento e confrontação. Revista *FAMECOS* (Online). v.20, n.03; p.618-633-633, 2013e. <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12198/10788>> último acesso em 16/07/2015.

_____. Arqueologia Política – o confronto entre os discursos descritivo e prescritivo. *Revista Temática* v. IX, n. 01. p. 03-20 – 23. João Pessoa: UFPB, 2013c. <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/21929/12053>> último acesso em 16/07/2015.

_____. *O Hermeneuta - uma introdução ao estudo de Si*. 262 p. Dissertação (mestrado) Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Departamento de Ciências Sociais. Natal: Edfurn 1996. <https://www.academia.edu/34061443/O_HERMENEUTA.pdf>

_____ O mestre dos sonhos contra as tecelãs da intriga. Revista *Imaginário!* n. 5. p. 78-96. João Pessoa (PB): Editora Marca de Fantasia, 2013. <https://www.academia.edu/8783978/O_mestre_dos_sonhos_contra_as_tecelans_da_intriga>

_____ Comunicação e Hermenêutica - apontamentos para uma teoria narrativa da mídia. Revista *Comunicação Midiática*, v.7, n.2, p. 26-46, maio/ago. 2012. <<http://www.mundodigital.unesp.br/revista/index.php/comunicacaomidiatica/article/viewFile/181/128>> último acesso em 16/07/2015.

_____ Imagem, palavra e música: mimese e diegesis em narrativas audiovisuais. *Revista Estética*. v. 01, n. 18, art., 5 p. 55-67: 2019. <http://paineira.usp.br/estetica/Artigos/Jan_Jun_2019/Artigo05_Jan-Jun-2019>

_____ A História de Jesus Cristo como narrativa. *BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*. V. 1, p. 1-20, 2011a. <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/gomes-marcelo-a-historia-de-jesus-cristo-como-narrativa.pdf>> último acesso em 16/07/2015.

_____ Dante no inferno. Revista *Imaginário!* n. 01, p. 57-73. João Pessoa: UFPB, outubro de 2011b.

_____ Os pergaminhos de Amphipolis. Revista *Temática*, Ano IX, n. 10, v. 09, p. 50-69, outubro de 2013. João Pessoa: UFPB, 2013b.

_____ Hamlet e a hermenêutica: Das muitas interpretações da triste estória do príncipe da Dinamarca. *Rizoma*, 4(1), p. 166-181, Porto Alegre: 2016. <https://doi.org/10.17058/rzm.v3i1.6422>

_____ *Mimesis e Simulação – estudos narrativos transmídia*. João Pessoa: Marca de Fantasia/UFPB, 2015. <https://www.academia.edu/18096940/Mimeses_e_Simula%C3%A7%C3%A3o> último acesso em 16/07/2019.

_____ *Devaneio da imaginação simbólica*. Natal: Editora Universitária da UFRN, 2017, v.1. p. 120.< https://www.academia.edu/35369182/Devaneios_da_Imagina%C3%A7%C3%A3o_Simb%C3%B3lica> último acesso em 16/07/2019.

_____ (2022) Autopoesis & as três mídias:máquina mimética e teoria sistêmica da comunicação. *Revista Temática*. Volume 18; Número 3. João Pessoa: UFPB, 2022. p. 96

GOMES, Wilson. *Transformação da Política na era da comunicação de massa*. São Paulo: Paulus, 2004.

GONÇALVES, Bruno Simões. A dupla consciência latino-americana: contribuições para uma psicologia descolonizada. *Psicologia Política*, 16(37), p. 397-413. 2016

GRAMSCI, A. *Os intelectuais da cultura*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix, 1976.

_____ *Da imperfeição*. São Paulo: Hacker editores, 2002.

GREIMAS, A.; FONTANILLE, J. *Semiótica das paixões*. São Paulo: Ática, 1993.

HABERMAS, Jürgen. *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003.

_____. *Teoria do agir comunicativo: Racionalidade da ação e racionalidade social*. Tradução de Paulo Astor Soethe. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012a. Vol. I.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

_____. *O que é poder*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

HOBBS, Thomas. *O leviatã*. São Paulo: Martin Claret, 2004.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. *Raízes do Brasil*. Coleção Documentos Brasileiros. 19ed. Prefácio de Antônio Cândido. Rio de Janeiro: José Olympio, 1987.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KERCKHOVE, D. *A pele da Cultura*. Lisboa: Relógio d'água Editores, 1997.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. *Ludocomunicação: um contraponto crítico-propositivo à gamification, observado a partir da participação em larps*. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2020.

LANDOWSKI, Eric. *Interações arriscadas*. Tradução de Luiza Helena Oliveira da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores: Centro de Pesquisa Sociossemióticas, 2014.

LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*; tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LEBRUN, Gérard. *O que é poder*. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1999.

LEMOS, André. Por um modo de existência do lúdico. In: *Revista Contracampo*, v. 32, n. 2, ed. abril-julho ano 2015. Niterói: Contracampo, 2015, p. 4-17.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural I e II*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1967 e 1976.

LEVI-STRAUSS, Claude. *O cru e o cozido: Mitológicas I*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. *Do mel às cinzas: Mitológicas II*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

_____. *A origem dos modos à mesa: Mitológicas III*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

_____. *O Homem nu: Mitológica IV*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

_____. *Tristes trópicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

LEVY, Pierre. *Tecnologias da Inteligência – o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

LEWIN, Kurt. *Problemas de dinâmica de grupo*. São Paulo: Cultrix, 1989.

LUHMANN, N. *A realidade dos meios de comunicação*. São Paulo: Paulus, 2005.

MATURANA R., Humberto. *Cognição, ciência e vida cotidiana; organização e tradução* Cristina Magro, Victor Paredes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.

MARCONDES, C. Niklas Luhmann, a comunicação vista por um novo olhar. In: LUHMANN, N. *A Realidade dos Meios de Comunicação*, p. 7-12. São Paulo: Paulus, 2005.

MARTINEZ, M. *Jornada do herói: a estrutura mítica na construção de histórias de vida em jornalismo*. São Paulo: Annablume, 2008.

MEAD, George Herbert. *Mind, self, and society*. Ed: Charles W. Morris. University of Chicago Press: 1934

MCLUHAN, M. *Os meios de Comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.

MIGUEL, Luis Felipe. *Mito e discurso político - uma análise a partir da campanha eleitoral de 1994*. (Tese de Doutorado em Ciências Políticas) Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), SP, 2000.

MOTTA, Luiz Gonzaga. *Análise crítica da narrativa*. Brasília: UNB, 2013.

MORIN, E. «*La complexité et l'entreprise*» in *Introduction à une pensée complexe*, ESF, Paris, 1990, p. 113-124. Tradução do professor José Maria Tavares de Andrade (UFBA), 1997.

MORIN, Edgar. *Método III: O Conhecimento do Conhecimento*. Lisboa: Publicações Europa-América, 1979.

NICOLAU, Marcos. *Dezcaminhos para a criatividade*. 2ed. João Pessoa: Ideia, 2018a.

_____. *Introdução à criatividade*. 2ed. João Pessoa: Ideia, 2018b.

_____. *Ludosofia: a sabedoria dos jogos*, 2ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2018bc.

_____ *Razão e criatividade: tópicos para uma pedagogia neurocientífica*. 3ed. João Pessoa: Ideia, 2018d.

_____ *Games e gamificação: práticas educacionais e perspectivas teóricas*. João Pessoa: Ideia, 2019.

_____ *Ludoaprendizagem desplugada: pensamento computacional com jogos de tabuleiro no ensino fundamental*. João Pessoa: Ideia, 2021.

NIETZSCHE, Friedrich. *Genealogia da moral: uma polêmica*. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

_____ *Assim falava Zaratustra. Um livro para todos e para ninguém*. 3ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

OLIVEIRA, Renata Luzia Feital de. Histórias desenraizadas: identidade e dupla consciência no Facebook. *Tríade: comunicação, cultura e mídia*. Sorocaba, SP, v. 2, n. 3, p. 141-156, jun. 2014.

ORLANDI, Eni. *O Funcionamento da Linguagem, as Formas do Discurso, A Análise do Discurso Pedagógico*. São Paulo: Brazilense. 1980.

OSHO. *Liberdade – a coragem de ser você mesmo*. Tradução Denise de C. Rocha Delela. Dicas para uma nova maneira de viver. São Paulo: Cultrix, 2006.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PLATÃO. *A república*. São Paulo: Martin Claret, 2004.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto popular*. Lisboa: Editora Vega, 1978.

PROSS, Harry. *A sociedade do protesto*. São Paulo: Annablume, 1997.

QUIJANO, A. Dom Quixote e os moinhos de vento na América Latina. In: *Revistas de Estudos Avançados da USP*, n. 55, 2005.

TOLEDO, G. L. Uma crítica à memética de Susan Blackmore. Curitiba: *Revista Filosofia Aurora*, v. 25, n. 36, p. 179-195, jan./jun. 2013.

THOMPSON, John B. *Ideologia e Cultura Moderna – teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

_____. *A mídia e a modernidade – uma teoria social da mídia*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

RIBEIRO, Darcy. *O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

RIBEIRO, Marcelo. *Las Meninas segundo Foucault*. Blog Incinerrante, Salvador: 2016. <<https://incinerrante.com/textos/las-meninas-segundo-foucault/>>

REICH, Wilhelm. *O assassinato de Cristo*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1983.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa – tomos I, II e III* (1983; 1984; 1985); tradução: Constança Marcondes Cezar; Marina Appenzeller; Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papyrus, 1994; 1995; 1997.

RODRIGUES, Léo Peixoto; NEVES, Fabrício. *A sociologia de Niklas Luhmann*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

ROUSSEAU, Jean Jacques. *O contrato social*. São Paulo: Martin Claret, 2004.

RUFINO, João Luiz; BATISTA, Paulo Henrique; GUELER, Roberto; MATARUNA, Leonardo. O fair play na atualidade. *Arquivos em movimento*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 57-68, julho/dezembro, 2005.

SANTAELLA, L. *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018

SARTORI, Giovanni. *Homo videns – televisão e pós-pensamento*. Bauru, SP: Editora da Universidade do Sagrado Coração (EDUSC), 2001.

SOUZA, Jessé. *A modernização seletiva: uma reinterpretação do dilema brasileiro*. Brasília: UNB, 2000.

WEBER, Max. *Metodologia das Ciências Sociais*. São Paulo: Cortez; Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1992.

_____. *Ciência e política: duas vocações*. São Paulo: Martin Claret, 2004b.

WILBER, Ken. *Espiritualidade Integral – uma nova função para religião neste início de milênio*. Tradução Cássia Nassser. São Paulo: Alef, 2007.

WIENER, Norberto. *Cibernética e Sociedade*. São Paulo: Cultrix, 1954.

WINNICOTT, D. W. O brincar: uma exposição teórica. In WINNICOTT, D. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, RJ: Imago 1975.

VARELA, Francisco; MATURANA, Humberto. *A árvore do conhecimento*. São Paulo: Palas Atenas, 2001.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone Edusp, 1988.

VON NEUMANN, J. e MORGENSTERN, O. *The theory of games and economic behavior*. Princeton, Princeton University Press, 1944.

VOGLER Christopher. *A jornada do escritor*. São Paulo: Nova Fronteira 2006.

Posfácio

O discurso da ciência como um oscilar entre dois polos: o racionalismo universalista, de Descartes ao neopositivismo (Popper, Lakatos e Toulmin); e o empirismo experimental, de Newton a Wittgenstein. Edgar Morin chama essa ciência de “paradigma mecanicista decartiano-newtoniano” em oposição ao paradigma científico atual, baseado na relatividade de Einstein e em Thomas Kuhn, Gaston Bachelard, Umberto Maturana entre outros. Vista como um processo histórico desta oscilação entre os dois polos, a ciência se tornou mais racionalista e menos empírica-indutiva, também diminuíram as condições lógicas internas de cada disciplina e um aumento significativo das condições externas (sociais, históricas, políticas) de produção discursiva.

Os saberes tradicionais não fazem diferença entre sujeito do conhecimento (o homem) e observador (eu, você, a consciência que me lê). O que caracteriza o método científico positivista é justamente a distinção entre o sujeito que conhece e quem está observando. O mundo é visto do lado de fora, de um ponto de vista imaginário, por uma consciência onisciente. E o que caracteriza o novo paradigma científico, a complexidade, em relação ao seu antecessor é o fato de levar em conta vários observadores concretos e não apenas um observador invisível e imaginário.

De modo que cada um tem sua cultura, mas a natureza é universal. A cultura global é formada por fragmentos que espelham dentro de si uma totalidade inexistente no exterior. E, é claro, as culturas se interpenetram em nossa dupla consciência, planetária e local. Somos modernos que se descobriram selvagens.

Para Bruno Latour, em *Nunca fomos modernos* (2009), a modernidade é um duplo artifício de simulação entre a Natureza e a Sociedade: “o duplo artifício do laboratório (ou a força epistemológica do empírico e do experimental) e do Leviatã (ou a força hermenêutica do pensamento por modelos e da intersubjetividade)”.

No ‘laboratório’ há uma natureza transcendente, parcialmente construída, mas que nos ultrapassa em sua totalidade, e uma sociedade imanente, sempre presente em todos os nossos atos triviais.

E, no âmbito do pensamento social, ou na metáfora do ‘Leviatã’, há, inversamente, uma natureza imanente aos homens e uma sociedade que é mais do que a soma de seus elementos.

E assim, a ‘Modernidade’ é essa dupla representação em que a natureza explica o que é verdadeiro e a sociedade o que é o falso; em que o poder científico representa apenas as coisas sem pessoas (o mundo objetivado) e o poder político representa somente os homens sem objetos. Aprendemos na escola que enquanto a verdade científica é objetiva e natural, a verdade política é essencialmente social, subjetiva e relativa. E, desse jeito, nos sentimos superiores aos povos arcaicos porque separamos a natureza da sociedade.

Mas, ao separar as relações políticas das científicas – mas sempre apoiando a razão sobre a força e a força sobre a razão – chega-se a uma natureza selvagem e inútil (sem sociedade) e uma sociedade artificial e morta (sem natureza). Enquanto isso, o pensamento xamânico pensa em uma bolha do Carbono dentro de um imenso oceano inorgânico – digo apenas por contraponto.

Com base na crítica radical ao etnocentrismo proposta por Latour, Viveiro de Castro enunciou a noção de ‘perspectivismo ameríndio’ – uma contribuição brasileira à antropologia – a inversão filosófica da

ótica selvagem sobre o pensamento científico. E desde então o ‘perspectivismo’ se tornou um exercício paradigmático obrigatório e o mundo moderno passou a ser visto com olhos pré-coloniais. Surgiram pensadores selvagens como Airton Krenak e mesmo os antropólogos importantes críticos ao perspectivismo de Viveiros, como Victor Turner, reconhecem o mérito de seu modelo.

Mas, o que o saber ocidental tem de interessante para um selvagem? Em que a racionalidade universalista dos gregos que forma o pensamento científico ‘encanta’ os povos de saber selvagem enraizados em suas realidades específica?

A beleza, por exemplo, é definida pelo número PHI (1,618), pela proporção matemática universal que existe na natureza. A beleza, assim, tem um lado cultural, relativo ao lugar e ao tempo em que se situa, mas, sobretudo, reside nessa proporção universal. A própria matemática, e depois dela, a física, são expressões sofisticadas dessa cultura que deseja assimilar todas as outras dentro de si. A lei da gravidade é válida para ambos os gêneros, para todas as etnias, para todos os credos.

Para Rousseau, democracia não é para os homens, pois somos violentos, passionais e mentirosos. A democracia é um governo para os deuses. A verdadeira relação da democracia com os jogos olímpicos não é que essa forma de governo se assemelhe a um jogo cuja regra os jogadores devem respeitar, mas sim o fato que em ambos exigem de seus participantes a superação de seus limites em um constante aperfeiçoamento, porque em ambos os homens aspiram a se tornar deuses. E essa é a grande originalidade da cultura grega, herança dos povos ocidentais: o desejo de se libertar dos deuses através da tecnologia e da astúcia. O herói Odisseu é aquele que afirma a liberdade humana

diante do Olimpo. Em todas as outras culturas tradicionais e religiões, a liberdade é vista como negativa.

“Eles acreditam em um deus morto” – disse rindo um dos selvagens, quando finalmente entendeu o que o padre lhes dizia. “Pior: eles acreditam que foram eles que O mataram” – disse o outro entre gargalhadas. A anedota perspectivista, além da crítica ao cristianismo, mostra o espanto dos ameríndios com a liberdade subjetiva dos colonizadores. Liberdade e culpa, expressa em um comportamento obsessivo, repressivo e subversivo ao mesmo tempo do próprio corpo e de sua animalidade.

Também é preciso ressaltar que não existe apenas um perspectivismo, mas vários e diversos. Caso a anedota fosse entre nativos da cultura maia e asteca, conhecidas pela auto flagelação espiritual e pelos sacrifícios masoquistas, o Deus morto teria um significado desconcertante e especial. E o que perguntariam as tribos tupis de cultura guerreira, como os Potiguaras ou os Tupinambás? “Com que arma os homens ocidentais mataram Deus? Certamente com a ciência e a tecnologia” – concluiriam os nativos.

Latour sustenta, em outra anedota filosófica, que, ao contrário do que afirma Nietzsche, Deus não morreu na modernidade. Ele não está mais presente nem na natureza e nem na sociedade, mas “continua vivo nos corações aflitos”. Ou seja: no fundo, todos ainda acreditam no sobrenatural e no subsocial, apenas fingimos ser modernos para posar de superiores. Ou para nossos ‘eu-colonizadores’ posarem de superiores sobre nossos ‘eu-colonizados’.

Para Deleuze & Guattari, o pensamento binário é oposto ao pensamento complexo. Quem pensa de modo binário, vê sempre o mundo dividido entre dois lados. Não adianta dizer que estamos todos do mesmo lado, que existe uma terceira possibilidade ou que cada um tem

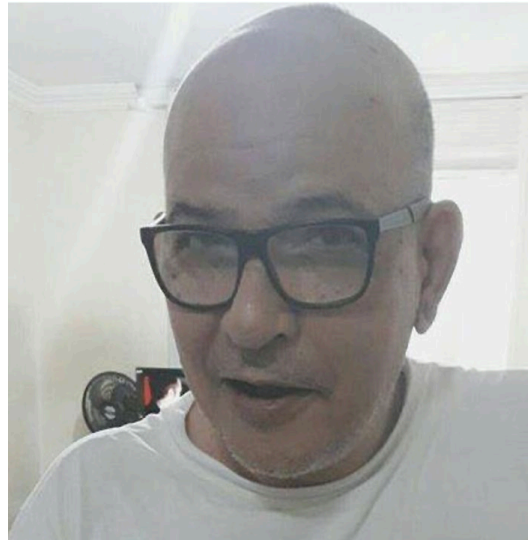
seu próprio lado. A pessoa não entende essas realidades e vai dizer que quem relativiza está do lado contrário.

O pensamento complexo é um mosaico de lados (um rizoma), em que todos os pontos têm conexão (e não uma sequência linear de pares opostos representados em um fluxograma). A luta de classes, a luta contra o patriarcado, a luta pela preservação do meio ambiente ou a luta pela democracia multiculturalista global podem ser interpretadas tanto de forma binária como de forma complexa e interseccional.

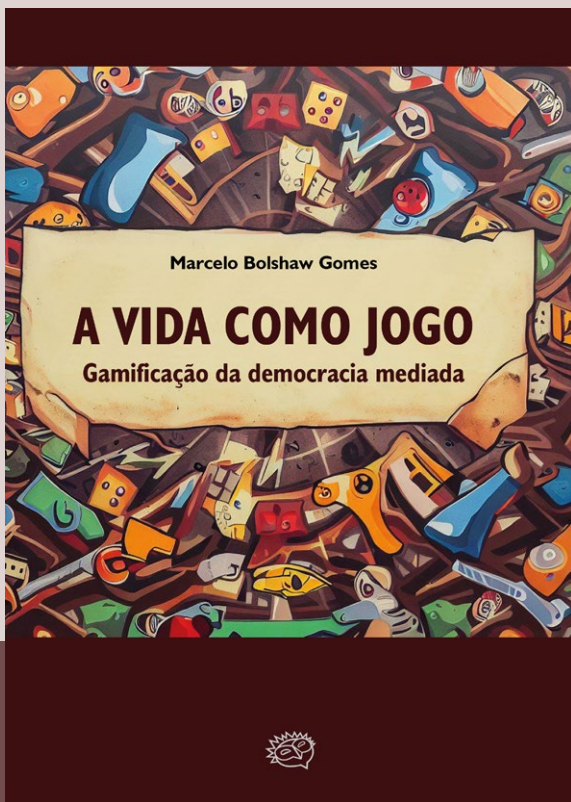
A modernidade é fundada em uma série de dissociações (entre o local e o global, entre o natural e o social, entre o corpo e a alma). E essas dissociações têm como efeito colateral uma tristeza em conjunto com o sentimento de superioridade.

E foi essa ‘composição estranha’ entre loucura e violência, entre tecnologia e estupidez, esse encantamento ocidental de uma única universalidade absoluta, conjurado na escravidão sangrenta, que forçou africanos e ameríndios a aceitar não apenas a colonização de suas almas, mas, sobretudo, a ‘disciplinarização’ dos seus corpos, das rotinas da industrialização da vida moderna.

Mas, além da alma colonizada e do corpo disciplinado, há o espírito livre dos guerreiros selvagens: “Deixamos de brincar e entramos no jogo. Não se trata de ganhar, nem de perder, mas de ser amigos de todos. Somos, brasileiros, campeões do *flair-play* e vamos viralizar essa forma de ser”.



Marcelo Bolshaw Gomes é doutor em Ciências Sociais e professor no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. Escreve sobre teoria narrativa, séries de TV e histórias em quadrinhos. Escreveu vários livros, entre os quais: *Decifra-me ou te devorarei* (edUFRN, 2006); *O Hermeneuta – uma introdução ao estudo de Si* (edUFRN, 2010); *Mimese e Simulação* (edUFPB/Marca de Fantasia, 2015); *Universos Sci-Fic* (edUFPB/Marca de Fantasia, 2016); *Lugar Comum* (edUFPB/Marca de Fantasia, 2016); *Devaneios da Investigação Simbólica* (edUFRN, 2017); e *MetaNarrativas – Transgressões Interdisciplinares* (edUFPB/Marca de Fantasia, 2018); *Aforismos memoriais: em busca da identidade esquecida* (Marca de Fantasia, 2022).



<https://www.marcadefantasia.com>